

ВНИМАНИЕ

подписка в России.

ПОДПИСКА НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ ОФОРМЛЯЕТСЯ ВО ВСЕХ ОТДЕЛЕНИЯХ СВЯЗИ ПО "ОБЪЕДИНЕННОМУ КАТАЛОГУ 2001" ("ЗЕЛЕНЫЙ КАТАЛОГ"). ДЛЯ УДОБСТВА ПОДПИСЧИКОВ ВСЕ НАШИ ИЗДАНИЯ ВЫДЕЛЕНЫ ЕДИНЫМ БЛО-КОМ. (БЛОК СМОТРИ ВНИЗУ СТРАНИЦЫ)

КОРПОРАТИВНУЮ ИЛИ ИНДИВИДУАЛЬНУЮ ПОДПИСКУ С ДОСТАВКОЙ В КРАТЧАЙШИЕ СРОКИ ДО ПОДПИСЧИКА МОЖНО ОФОРМИТЬ В ООО "ИНТЕРпочта" по т. 925-0794,-2206,-1606,-3760.



ПОДПИСКА В СТРАНАХ СНГ И БАЛТИИ.

ПОДПИСКА В ЭТИХ СТРАНАХ ОФОРМЛЯЕТСЯ ПО СПЕЦИАЛЬНОМУ КАТАЛОГУ. ПОДПИСНЫЕ ИНДЕКСЫ НА ЖУРНАЛЫ:

"XAKEP" - 29919

"СТРАНА ИГР" - 88767

"CTPAHA ИГР + CD" - 86167

"OFFICIAL PLAYSTATION" - 87022 "OFFICIAL PLAYSTATION + CD" - 86894



ЗАРУБЕЖНАЯ ПОДПИСКА.

ТЕПЕРЬ МОЖНО ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ В США, ГЕРМАНИИ, АНГЛИИ, ФРАН-ЦИИ И ДРУГИХ СТРАНАХ ЕВРОПЫ. ПОДПИСКА ПРОИЗВОДИТСЯ В ON-LINE HA

E-MAIL: SERVICE@PRESSA.DE

TEL: (0341) - 9605279 • FAX: (0341) - 9605636





С 1 СЕНТЯБРЯ ПО 30 НОЯБРЯ 2000 ГОДА ПРОИЗВОдится подписка 2001 на журналы изда-ТЕЛЬСТВА "ГЕЙМ ЛЭНД"



	СТРАНА ИГР. ИЗДАТЕЛЬСТВО "ГЕЙМ ЛЭНД" (095) 292-39-08, 292-54-63, 924-96-94	7000
88767	Страна игр Лучший журнал о компьютерных играх. 100 стр. Подписка на I полугодие	кол-во 12
93588	Годовая подписка	24
86167	Страна игр + CD Журнал + новые компьютерные игры. 100 стр. Подписка на I полугодие	12
26153	Годовая подписка	24
	Official Playstation Официальный журнал "Sony - Playstation". 82 стр.	P. M.
87022	Подписка на I полугодие	6
26152	Годовая подписка	12
86894	Official Playstation + CD Журнал + новые игры. 82 стр. Подписка на I полугодие	6
26151	Годовая подписка	12
29919	Хакер Журнал компьютерных хулиганов. 100 стр. Подписка на I полугодие	6
27229	Годовая подписка	12



Вдравствуйте, уважаемые читатели!

Поставив перед собой месяц назад практически невыполнимую задачу описания на страницах нашего журнала всех самых ярких представителей мира видеоигр, которые сыграли не последнюю роль в деле становления PlayStation, мы, должно быть, нескольсо переоценили свои возможности. Тем не менее, после долгих раздумий и трех недель кропотливой работы мы все-таки смогли выделить те персоналии, которые действительно сделали для PlayStation, да и для видеоигр в целом, достаточно полезных, с разной точки зрения, дел. Трудно сказать, насколько хорошо это у нас получилось (надеемся, что все-таки хорошо), но в любом случае мы надеемся, что этот материал действительно поможет многим, как говорится, узнать своих героев в лицо.

Вторым же по важности материалом, на который мы бы хотели обратить ваше внимание, является наш небольшой репортаж с европейской выставки ECTS, которая, не в пример E3, прошла совершенно спокойно. Наверное даже слишком спокойно, так как, по большому счету, ничего значительного на ней так и не произошло, и множество обешанных к показу на ней игр так и не были продемонстрированы публике. Но это не беда, так как в момент сдачи этого номера в печать в Японии уже вовсю будет идти осенняя выставка Tokyo Game Show, на которой, по всей видимости, нас все-таки будут ожидать некоторые сюрпризы, о которых вы узнаете в следующем месяце.

> Главный редактор ОРМ Россия Борис Романов

На 1-й стр. обложки: Игра нашей мечты: поединки красоток из Dead or Alive 2 с использованием оружия из Soul Edge на фоне пейзажей из Legend of Dragoon, приправленные заставками из Final Fantasy.

СОДЕРЖАНИЕ:

8-12 M It H Y H K K K 丑 E E 丑 开 0 丑 0 Í 3 R 3 h 3 3 D M 0 F K 0 Y Y ח h 0 h h 丑 R L K 0 0 K 0 丑 h K K R Æ Int 0 K R 0 丑 丑 K 3 Y t Æ 丑 K K 3 丑 Æ Æ M 6 H ח tit It K M 丑 M 6 丑 Æ R 6 h Ħ 0



B PA3PAGO

Dropship 15 **Gran Turismo 2000** 15 **Red Faction** 15 **Shadow of Memories** 16 **Wipeout Fusion** 16 **Ring of Red** 16 **Unreal Tournament** 16 **DOA 2: Hardcore** 17 C-12 17 The Bouncer 20

ECTS 2000 special





49-80 TAKTUKA

Новая приключенческая игра от Revolution Software, прославившейся своей работой над такой игрой, как Broken Sword, отличается невероятным уровнем сложности. Соответственно, без ее детального прохождения вам никак не обойтись



Art Quad rover nacing	
C-12	14
Chase The Express	28
Dead or Alive 2: Hardcore	14
Dropship	14
Gerry Lopez Surf Riders	46
Gran Turismo 2000	14
In Cold Blood	50
Mr. Driller	43
Parasite Eve 2	24, 64
Rayman 2	34
Red Faction	14
Ring of Red	14
Shadow of Memories	14
Spiderman	30
Sydney 2000	48
The Bouncer	20
TOCA World touring cars	40
Unreal Tournament	14
Wipeout Fusion	14

IIII NUCHMA/PUCYHKU



В этом выпуске нашего журнала на его страницы вновь вернулись рисунки наших читателей, посвященные их любимым играм. А это значит, что в этот раз все вновь будут довольны нашей работой:). Но к сожалению, эта радость быстро пройдет, когда все поймут, что в этот раз в ОРМ отсутсвует рубрика "коды", однако мы надеемся, что об этом неприятном недоразумении вскоре все благополучно забудут.

Ж**D**EM ВАШИХ ПИСЕМ ПО ADPECY: 101000, Mockba, Главпочтамт, а/я 652, Official PlayStation Magazine

Октябрь′2000 №10*(31)*

Принтер и камера для PlayStation 2

Компания Sony объявила о том, что в продаже должны появиться принтер и цифровая фотокамера, совместимые с PlayStation 2. Определенные модели цифровых камер Cybershot будут обладать полезной возможностью обмениваться информацией с приставкой через USBпорт и будут иметь фичу, которую обозвали "Picture Paradise", предоставляющую, естественно, как нетрудно догадаться, возможность запихивать фотографии в игры. Ожидается, что разработчики игровой продукции поддержат начинание Sony и станут использовать такие



вот возможности в своих новых продуктах. Но это еще не все. Появится в продаже также и специальный совместимый с PlayStation 2 принтер, на котором пользователь сможет распечатывать фотографии, сделанные той самой камерой, не говоря уже о всяких там скриншотиках из игр. Добавьте к этому также планируемые сетевые возможности PlayStation 2, что, само собой, подразумевает и перевод на бумагу материалов из Интернета. Ну а появится все это добро в Японии уже этой осенью: фотокамера - 20-го октября, а принтер - 15-го ноября.



Final Fantasy IX отложена



Как всегда, на европейском рынке все не так, как хотелось бы. Тогда как в Штатах Final Fantasy IX появится в середине ноября, а если точнее - как сооб-

щает Square, примерно к Дню Благодарения (типа, когда америкосы индейку жрут), то в Старом Свете опять намечается некоторая задержка с выпуском очередного конвейерного суперхита. Конкретная дата даже не сообщается, но говорят, что выход очередной "Фантазии" произойдет где-то в самом начале 2001 года, то есть, надо понимать, примерно зимой. Перенос релиза объясняется... вообще-то, представителями Square он никак не объясняется, но, по всей вероятности, он связан с тем, что европейская версия Final Fantasy IX нуждается в доработках по части переводов на французский и немецкий языки. Точная дата появления игры на прилавках будет объявлена позже.

ХИТ-ПАРАД

япония



Libero Grande 2 Несмотря на попадание в десятку, LG2 от Namco провалилась.

Gekikuukan Pro Baseball Бейсбольный симулятор от Square неожиданно стал мегахитом.



1. DRAGON QUEST VII: SOLDIERS FROM EDEN **ENIX** 2. GEKIKUUKAN PRO BASEBALL SQUARE (PS2) 3. ROMANCE OF THREE KINGDOMS VII KOEI (PS2) KONAMI 4. BEAT MANIA GOTTAMIX 2 - GOING GLOBAL KONAMI 5. WORLD SOCCER WINNING 11 2000 **NAMCO** 6. LIBERO GRANDE 2 KOEI (PS2) 7. SHIN SANGOKU MUSOU 8. EVERYBODY'S GOLF 2 (THE BEST) SONY KONAMI 9. POWERFUL PRO BASEBALL 2000



Dragon Quest VII: Soldiers from Eden

Седьмая часть первой в истории видеоигр японской RPG на момент сдачи номера в печать была уже продана в Стране Восходящего Солнца тиражом чуть менее четырех миллионов экзепляров. Таким образом Dragon Quest VII установил абсолютный рекорд по продажам среди всех выпущенных в Японии игр для PlayStation за всю ее историю. Более того, по своей популярности эта игра пока уступает лишь такому фавориту, как Tetris. Другой вопрос, в эту игру нормальный европеец вряд ли когда-нибудь станет играть.

10. JIKKYOU WORLD SOCCER 2000

KONAMI (PS2)

Hовые детали Silent Hill 2

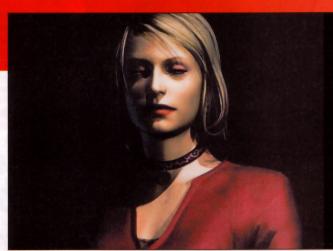


То, что Konami активно занимается разработкой Silent Hill 2 для второй PlayStation, было известно достаточно давно, но только совсем недавно были объявлены первые де-

тали продолжения PlayStation'овского хита. Итак, в первую очередь, точно известно, что сюжет игры не будет никоим образом связан с теми событиями, что имели место быть в предыдущей части, за исключением того момента, что действие вновь происходит в таинственном городке Silent Hill. Главным героем назначен James Sanderland, в самом начале игры внезапно получающий письмо от пропавшей три года назад жены, предлагающей встретиться в известном вам населенном пункте. Ну а там, короче, будет мно-

го монстров, трупов и всего такого прочего. Как сообщается, произойдут и некоторые изменения непосредственно в игровом процессе, заключающиеся в основном в том, что доля сражений с противниками станет несколь-

ко меньше, так как многие покупатели жаловались на слишком большую сложность Silent Hill и выражали свое неудовольствие от необходимости кого-то постоянно мочить. Кроме того, Копаті и в Silent Hill 2 намерена использовать массу тумана для создания своеобразной "сайлентхилловской" атмосферы. Изначально применение данного эффекта обуславливалось не очень высокими возможностями PlayStation, но результат оказался очень неплохим, так что затуманивание плавно перейдет и на PlayStation 2. Так-то. Ну а появиться на прилавках Silent Hill 2 должен в течение 2001 года - более определенного разработчики ничего не сообщают.





Бандикут дружит c Konami

Universal Interactive Studios и Копаті пришли к соглашению о том, что японская компания в ближайшие пять лет займется распространением игровой продукции Universal для различных консолей нового поколения. Первыми плодами сотрудничества должны будут стать заявленные к выпуску игрушки по мотивам фильмов The Thing и готовящегося к выходу Jurassic Park 3, а также новая часть Crash Bandicoot. Дело в том, что именно Universal принадлежат права на персонажа, которого долгое время считали фактически талисмном PlayStation. Теперь же, что интересно, он запросто может появиться не только на новой платформе от Sony, но и на игровых системах конкурентов вроде Xbox и GameCube. К слову, именно на Crash'а альянс возлагает большие надежды, повсеместно подчеркивая, что это один из немногих персонажей, способных привлечь к себе внимание (и, как следствие, собрать много бабла) на всех основных рынках.

XUT-ПАРАД

СОЄДИНЕННЫЕ ШТАТЫ

1. MADDEN NFL 2001	ELECTRONIC ARTS	
2. GRAN TURISMO 2	SONY	
3. TONY HAWKS PRO SKATER	ACTIVISION	
4. SPIDER-MAN	ACTIVISION	
5. CHRONO CROSS	SQUARE EA	
6. NFL GAMEDAY 2001	989 STUDIOS	
7. SPEC OPS	TAKE 2 INTERACTIVE	
8. CRASH TEAM RACING	SONY	
9. DRIVER	GT INTERACTIVE	
10. WWF SMACKDOWN!	THQ	

Chrono Cross

Побыв пару недель на первом месте СС немного сдал свои позиции.





Spider-Man
Несмотря на
популярность
одноименных
комиксов, в США
эту игру "на ура"
не приняли.

Madden NFL 2001

Ежегодное сентябрьское сумасшествие по поводу американского футбола в очередной раз принесло свои закономерные результаты. Madden NFL 2001 уже третью неделю подряд сидит на первом месте в США, и это несмотря на то, что особых изменений с прошлогодней версией в нем замечено не было. В свою очередь, NFL Gameday в очередной раз проиграл это соцсоревнование. что и следовало ожидать К слову, версия Madden'а для PS2 также вскоре поступит в продажу. И, скорее всего, опять попадет на первое место.



HOBOCTU



Namco nokasbibaet System 246

На прошедшей недавно выставке технологий для игровых автоматов JAMMA 2000 компания Namco представила свою новую платформу System 246. Работает она, как и ожидалось, на основе технологий PlayStation 2 и использует точно те же чипы, хотя, естественно, идентичной консоли от Sony ее не назовешь. Если вы помните, ранее Namco активно использовала в своих игровых автоматах модифицированные версии первой PlayStation, что заметно упрощало дальнейшее портирование продуктов из аркад на домашнюю приставку. В данном случае проис-

ходит то же самое и с System 246, реально представляющей собой немного измененную PlayStation 2 со всей сопутствующей мощью, что понадобится Namco в борьбе с сеговской Naomi 2, и возможностями по быстрому и максимально качественному переводу игр на родственную консоль. На данный момент к выпуску на System 246 заявлены Ridge Racer V Arcade Battle, о которой в прошлом номере журнала мы уже сообщали в сводке новостей, а также Bloody Roar 3, которая, по свидетельству очевидцев, смотрится весьма неплохо.

Новый Reside

То, что минимум одна (а реально раз в десять больше ;)) часть Resident Evil/Biohazard уже сейчас готовится к выходу на PlayStation 2, в принципе, было известно и раньше. Теперь же прошла информация, которую, правда, никто официально не подтверждал, что уже в марте 2001 года в Японии должен появиться новый продукт из популярной horror adventure-серии, предназначенный для приставки от Sony. Что это за игра такая, вот никто так и не знает. Тем не менее, некоторые источники утверждают, что это будет никакой не Resident Evil 4, как, вероятно, хотелось бы многим, а, например, версия Dreamcast'овского Resident Evil: Code Veronica, что, мягко говоря, сомнительно, учитывая, что в разработке данного продукта принимала участие сама Sega. Так же, как один из кандидатов, называется Resident Evil Zero, который разрабатывает Flagship для GameCube, что, надо сказать, тоже вряд ли стоит рассматривать серьезно.



ХИТ-ПАРАД

10. STAR TREK: INVASION



TOCA World Touring Car

Новый "шедевр" от Codemasters опять попал в Англии в десятку!

Sydney 2000
Почему только в
Великобритании
эту игру ждала
популярность мы
так и не поняли.



ВЕПИКОБРИТАНИЯ

1. SPIDER-MAN	ACTIVISION	
11 01 12 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11		
2. TENCHU 2: BIRTH OF STEALTH ASSASSINSACTIVISION		
3. FA PREMIER LEAGUE MANAGER 2000 EA		
4. SYDNEY 2000	EIDOS	
5. TOCA WORLD TOURING CARS	CODEMASTERS	
6. RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE	UBISOFT	
7. FA PREMIER LEAGUE STARS 2001	ELECTRONIC ARTS	
8. TONY HAWK'S SKATEBOARDING	ACTIVISION	
9. TARZAN ACTION GAME	ACTIVISION	



Spider-Man

Англичане преподнесли нам сюрприз, купив игру с участием героя американских комиксов в таком количестве, что она смогла сразу попасть на певрое место. При всем при этом, у себя на родине, тот же самый продукт чуть не остался вообще незамеченным благодаря довольно прохладному к нему отношению прессы. Кстати говоря. если посмотреть внимательно на хит-парад, то станет заметно, что у Activision в Англии идут дела чуть ли не лучше всех остальных участников рынка. И это также весьма удивительно.

ACTIVISION

HOBOCTU

САМЫЕ ПЮБИМЫЕ KONAMI 1. METAL GEAR SOLID CAPCOM 2. RESIDENT EVIL 3 NEMESIS 3. FINAL FANTASY VIII **SQUARE** GT INTERACTIVE 4. DRIVER CODEMASTERS 5. COLIN MCRAE RALLY 2.0 6. GRAN TURISMO 2 SONY SONY 7. TEKKEN 3 **ELECTRONIC ARTS** 8. MEDAL OF HONOR SONY 9. SYPHON FILTER 2 10. TOMB BAIDER IV **EIDOS**

САМЫЕ ОЖИДАЕМЫЕ

1. DRIVER 2 INFOGRAMES		
LIBERTY KONAMI		
SQUARE		
ELECTRONIC ARTS		
EIDOS		
CAPCOM		
ACTIVISION		
TECMO		
EIDOS		
SONY		

Надо признать, что идея проведения новых форм опросов прижилась вполне успешно и, как следствие, мы имеем удовольствие наблюдать весьма серьезную активность со стороны наших читателей. Хотелось бы надеятся, что она не утихнет со временем, а наоборот разовьется еще больше. На сегодняшний момент в приведенных выше хит-парадах мы видим достаточно интересную картину. В списке самых ожидаемых продуктов серьезный скачок совершил Driver 2, опередив даже двух всем известных фаворитов. Целый ряд проектов также впервые дебютировал в десятке и среди них нельзя не выделить новый Tomb Raider и Dead ог Alive 2. Вылетел из топа, удивив нас всех, Gran Turismo 2000, перенесенный на 2001 год. Ну а среди "любимых" неожиданностей нет, разве что можно отметить прогнозируемое появление Colin McRae Rally 2.0.

Peмикс Moby для FIFA 2001

Известный исполнитель Moby заключил договор с Electronic Arts на предмет предоставления компании эксклюзивного ремикса на композицию "Bodyrock", который предназначается для последней игры из серии FIFA, заявленной для PlayStation 2. Как вы знаете, для Electronic Arts стало уже традицией использовать в своих футбольных (да и не только) симуляторах композиции достаточно известных музыкантов. В различных FIFA в разное время отмечались Robbie Williams, Chumbawamba, Fat Boy Slim и Blur, чья музыка сопровождала основные заставки игры и звучала, когда игрок находился в опциях. Вот, правда, вряд ли то, что изготовит для FIFA 2001 Moby, сможет по мощи тягаться с музыкальным оформлением для FIFA '98.

Spider-Man 2 для второй PlayStation

Не успел появиться на PlayStation долгожданны Spider-Man, как Activision, обладающая лицензией на использование в своих продуктах различных марвеловских героев, поспешила поведать общественности о том, что вовсю уже разрабатывается продолжение их достаточно успешного продукта, которое появится на PlayStation 2, что, в общем-то, неудивительно. Представители компании разводят трепологию по поводу того, что при возможностях PlayStation 2 спайдерменовские наработки получат ну просто зверское развитие, и в связи с этим, яс-

ное дело, возлагают большие надежды на новый проект. Ну и мы, в принципе, тоже. Вообще же, как стало известно, Activision в данный момент серьезно интересуется приставкой от Sony, что выражается в том, что компания готовит ни много ни мало, а 14 игрушек для PlayStation 2.

XUT-ПАРАД

РОССИЯ 1. COLIN MCRAE RALLY 2.0 **CODEMASTERS** SONY 2. MEDIEVIL 2 SONY 3. IN COLD BLOOD SONY 4. LEGEND OF DRAGOON SQUARE 5. VAGRANT STORY SQUARE 6. FRONT MISSION 3 **ACTIVISION** 7. X-MEN: MUTANT ACADEMY 8. DESTRUCTION DERBY RAW SONY **INFOGRAMES** 9. HOGS OF WAR 10. MICRO MANIACS **CODEMASTERS**

Colin McRae Rally 2.0

Одна из самых любимых игр наших читателей снова на первом месте!



Legend of Dragoon

У наших игроков поехала крыша. Они купили LOD и теперь в него долбятся:).

In Cold Blood

Наследник Сарсоm'овских "резидентов", шпионский боевик от английских разработчиков Revolution Software вобрал в себя как лучшие, так, к сожалению, и все самые худшие качества своего прототипа (будь он трижды неладен). Тем не менее, это не помешало In Cold Blood оказаться на третьем месте нашего хит-парада, тем самым подтверждая незыблемость позиций жанра "ужасной бродилки" среди российских геймеров.



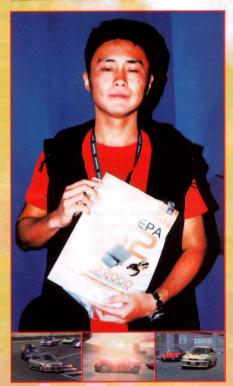
Bre zemuaabhoe

Сегодня трудно представить игровую индустрию вез "гениев", то есть тех лиц, с которыми ты тогли вы ассоциировать те великолепные игры, которые периодически выходят в свет на всевозможных платфортах. Их итена в большинстве своет

теперь известны буквально каждому фанату видеоигр, их гонорары и выходки теперь тожно уже стело назвать "голаивудскими". Их цитируют все околоигровые издания, Без них теперь не обходится ни одно приличное тероприятие. Правда, до сих пор и игровых жирналистов существует неофициальное таку на освещение их личной жизни, однако в скором вреmenu, cropee bceed, u B amom Buдеоцеры догонят киноиндустрию. Однако еще каких-то там пятнарцать-двадцать лет nazag o marom nurmo game ne тог и течтать. Издательства, опасаясь за то, что их персонал cmozym nepemanumb k cebe konkyренты, скрывали имена своих личших работников. Стоит, npanga, ommemumb, umo nogonhas nparmura go cux nop npouseтает в некоторых издательcmbax (nanpumep, B Ramco), no B целом, в связи с бурным ростом индустрии видеоигр работающие B Heu Romnahuu emaau bee boabwe и больше приоткрывать завесу тайны над итенати своих равотников, чтовы игрокам выло пезче персонифицировать свои аюбитые игры с теми или иныти работникати индустрии.

Но в последнее время этот процесс зашел уже слишком далеко. Буквально каждый руководитель того или иного проекта теперь всеми правдами и неправдами желает не только продать как можно больше копий своего "нетленного" произведения, но и потешить свое тщеславие, попав на страницы того или иного игрового издания. Мы же в этом номере решили наконец-то положить конец такому безобразию и вычленить из гигантского списка персоналий, у которых сегодня принято брать интервью, самых лучших и влиятельных, по нашему мнению, работников индустрии видеоигр. Ну а так как наш журнал, в общем-то, в первую (и последнюю) очередь описывает жизнедеятельность платформ исключительно марки PlayStation, то и наш небольшой репортаж будет посвящен только тем из них, кто своей работой действительно смог прославить консоли от Sony.

Kazunori Yamauchi



Polyphony Digital по праву может считаться одной из самых ценных для компании Sony Computer Entertainment студий. Причем эта "ценность" достигнута была фактически одним только продуктом, за которым стоял его в чем-то гениальный продюсер, известный нам как Казунори Ямаути. Название этого самого "продукта", думаю, знакомо абсолютно всем - конечно же, это Gran Turismo. Рецепт этого "типа симулятора" был и остается достаточно любопытным, хотя активно обсуждать мы его тут не будем, и, что очевидно, результаты стараний Polyphony Digital пришлись потребителю по душе. Миллионы людей по всему миру раскупили супергонку, обогатив ее создателей, хотя реально, по большому-то счету, объемы продаж в данном случае зависели от внутреннего содержания Gran Turismo только отчасти.

Стоит отметить, что вообще господин Ямаути реально является фэном автомобильчиков и процесса езды на них. Или, по крайней мере, поддерживая имидж, старается выглядеть таковым. Кстати, он вот самолично заявлял, что лично прокатился на большинстве средств передвижения, что он позже втиснул в игру и именно на его ощущениях,

собств<mark>енно, и стр</mark>оится вся физическая модель Gran Turismo. Такой вот любопы<mark>т</mark>ный факт.

После Gran Turismo Polyphony Digital, как известно, пробовала себя еще и в создании леталок-стрелялок в стиле Panzer Dragoon. Назывался ее проект Отведа Воозт, и он убедил как журналистов, так и разработчиков, что, по большому счету, данной компании что-либо отличное от GT, в принципе, делать противопоказано. Вот Ямаути и направил свою гениальность исключительно в русло "грантуризмовости", изваяв уже Gran Turismo 2 и почти закончив Gran Turismo 2000. В планах у него теперь, по всей вероятности, Gran Turismo 3 и никак не меньше. Впрочем, об этом он и сам говорил.

Hideo Kojima

Хидео Кодзима - один из тех "гениев", что были признаны, можно сказать, относительно недавно. Помнится, буквально пару недель назад на одном из игровых интернетовских сайтов я даже наткнулся на небольшое голосование по наинасущнейшему вопросу: "Достоин ли Кодзима, чтобы его имя произносили с тем же трепетом, что и имена Йу Судзуки, Юдзи Нака и Сигеру Миямото?". О том, каким был ответ фэнов, кстати, можете догадаться.

Начинал же свою карьеру Кодзима достаточно давно - в конце восьмидесятых. Именно тогда, в 1987 году появился знаменитый Metal Gear, о котором многие уже и забыли, полагая, что Metal Gear Solid вырос вообще на пустом месте. Далее последовал еще ряд проектов, в основном не появлявшихся за пределами Японии: всяческие Snatcher, Solid Snake, Policenauts, не забывая, конечно, о "супергамезах" из серии Tokimeki Memorial. Hy а потом был Metal Gear Solid, посвоему гениальный, необычный и сделанный даже несколько с душой, чего в последнее время мы наблюдать в игровых продуктах практически уже не можем. Успех MGS оказался более чем убедительным: хорошие продажи (это в первую очередь) и прекрасные отзывы от прессы. Имя Хидео Кодзимы оказалось на слуху, и в результате публика фактически приравняла этого, без сомнения, талантливого человека к великим бо-



Hideo Kojima (второй слева) в окружении авторов "Матрицы". Еще недавно все думали, что они будут сотрудничать.



npoemo

Борис Романов, Александр Щербаков

гам игровой индустрии (см. начало этой заметки). Чем занимается Колзима в данный момент, в принципе, достаточно хорошо всем известно. В разработке находится с нетерпением ожидаемый Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (а также Metal Gear Solid X для Xbox), который, правда, вряд ли преподнесет нам что-то уж очень необычное, как это в свое время сделал его предшественник. Кроме того, кипит и продюсерская деятельность Кодзимы и в другом его проекте, вызывающем порой просто дикий интерес, - Z.O.E. (Zone of Enders), сумасшедшем роботомочилове, в создании которого занят, кроме нашего героя, еще ряд известных (хотя и не столь широко) личностей.

Masaya Matsuura



Asmop Vib Ribbon u Parappa The Rapper за работой:)

90-ые годы подарили миру целый ряд новых жанров и направлений в видеоиграх, начиная от драк один на один и заканчивая сетевыми RPG, рассчитанными на сотни игроков. Но самое последнее игровое открытие прошлого века лежало совсем в другой области, и сделал его как раз вышеназванный японский музыкант Masaya Matsuura, который смог посмотреть на мир видеоигр совершенно с другой стороны. Речь здесь идет, естественно, о танцевально-музыкальных играх, волна которых недавно захлестнула Японию и уже вовсю готовится окончательно пересечь Тихий и Атлантический океаны. А началась вся эта вакханалия по поводу данного веселого жанра (которая уже успела захватить практически всю нашу редакцию) с выходом в свет незабвенного Parappa The Rapper, над концепцией которого как раз и поработал Masaya Matsuura. Стоит отметить, что этот проект был настолько экспериментальным, что кроме Sony никто его издать, в принципе, не мог. К счастью, риск, как говорится, оправдал себя, и именно Рагарра The Rapper задолго до Gran Turismo стал первым значительным коммерческим успехом для Sony на ниве создания и издания видеоигр.

Тем не менее, после успеха Parappa Matsuura почему-то решил сбавить обороты, тем самым дав другим компаниям шанс восполнить образовавшийся пробел. И вот сегодня на его место уже прочно встали мастера своего дела из Копаті и Sega, которые смогли не только расширить популярность этого жанра, но и вывести его на более высокий качественный уровень.

Ho Matsuura, судя по всему, относится к своим играм не как к средствам для зарабатывания денег, а исключительно как к средствам самовыражения. Именно поэтому его последний проект, сумасшедший Vib Ribbon, смог открыть новую грань музыкальных игр, предложив игрокам абсолютно непредсказуемый геймплей, но так и не смог добиться популярности. Тем не менее, только лишь за одного Parappa The Rapper его уже можно причислить к любому списку гениев.

Hironobu Sakaguchi/Yoshitaka Amano

Несмотря на то, что сегодня Hironobu Sakaguchi, являющийся президентом японской компании Square, занят больше созданием фильмов по мотивам Final Fantasy, именно благодаря ему в свое время эта самая Final Fantasy и превратилась в тот предмет всенародного обожания, которым она является сегодня. Ну а про ту роль, которую сыграла эта серия в судьбе PlayStation, мы уже говорили подробно в одном из прошлых номеров нашего

История же ее рождения такова. В свое время, выпустив в свет несколько провальных проектов. Hironobu Sakaguchi уже было собрался уходить из игровой индустрии, как вдруг ему в голову пришла мысль выпустить свою RPG, инспирированную, сколь это ни странно, киноэпопеей "Звездные Войны". Ну а так как эта игра, по его мнению, должна была стать его последней работой на ниве создания видеоигр, то и назвал он ее своей "последней фантазией". Стоит отметить, что именно для реализации этого проекта Sakaguchi впервые пригласил молодого амбициозного художника Yoshitaka Amano. И не просчитался. Его игра не осталась незамеченной, у Final Fantasy появились поклонники,



"Сладкая парочка": продюсер и художник сериала Final Fantasy. Результаты их сотрудничества до сих пор будоражат умы игроков во всем мире.

а у Hironobu Sakaguchi наконец-то появился стимул к дальнейшему творчеству.

Прошло несколько лет, и его главное достижение серия ролевых игр Final Fantasy - превратилась в настоящий культурный феномен: сначала в Японии, а затем, с выходом седьмой FF, и в США эти игры начали расходиться просто бешеными тиражами, а ее поклонники стали превозносить ее до небес, считая Final Fantasy самым лучшим, что могло произойти в мире видеоигр. Трудно сказать, оправдан ли такой бешеный фанатизм, однако тот факт, что именно благодаря этой серии видеоигр получила свое рождение идея создания "кинематографичных" игр, в которых все строится вокруг сюжета, а не вокруг игрового процесса, трудно оспорить. А ведь именно такие игры сегодня и являются, если так можно выразиться, единственно верными и самыми, что ни на есть, актуальными. Но если о зас-

В ПРОДАЖЕ С 29 СЕНТЯБРЯ



ЧИТАЙТЕ B 19(76) HOMEPE СТРАНЫ ИГР

Британские радости: репортаж с крупнейшего европейского игрового шоу ЕСТЅ'2000: **Black & White GameBoy Advance Metropolis Agartha Gran Turismo 2000**

Русские в Техасе: Все подробности суперхита Red Alert 2

А также: **Z2 Dungeon Siege** Carmageddon 2000 **In Cold Blood Rally Masters**

Гигантский постер в каждом номере с диском!

www.gameland.ru

COVER STORY

лугах Sakaguchi перед игровым миром еще можно поспорить, то вот гениальность Yoshitaka Amano бесспорна. Объяснять, как и почему это произошло, честно говоря, просто не хочется. Для этого достаточно всего лишь взглянуть на его работы, и все станет ясно без лишних слов.

Но вернемся с небес на бренную землю. Как уже отмечалось выше, Sakaguchi сегодня занят прежде всего созданием Final Fantasy The Movie, a Yoshitaka Amano тратит огромное количество своего драгоценного времени на создание своей собственной серии комиксов "Hero". Тем не менее, они не забывают и о том виде деятельности, которая и принесла им в свое время мировую известность. Так, к примеру, под чутким руководством первого Square потихоньку начала свое превращение в компанию XXI века, ориентированную на Интернет и прочие модные ныне технологии. Ну а второй, кроме участия в создании девятой серии Final Fantasy, также поработал и с Сарсот над созданием серийной RPG для платформы Dreamcast, что ощутимо сказалось на качестве последней. Ну а тем временем десятая и одиннадцатая части Final Fantasy вновь оказались в руках сомнительных художников и дизайнеров. К счастью для Square, на их продажах этот фактор никак не скажется.

Jason Rubin



Автора Crash Bandicoot'a можно смело назвать новым "гением" игрового дизайна по той простой причине, что никто, кроме него, не делает свои, заметим, хорошие игры настолько цинично. Вместо того чтобы рожать их в муках творчества, он просто делал (и мы уверены, что до их пор делает) сырую версию своей игры, а затем проверяет ее на детях. Они сидят, мучаясь, в нее иг-

рают. А затем приходит Jason Rubin, выслушивает их замечания и записывает их на бумажку. Затем все эти данные обрабатываются и в игру вносятся необходимые изменения. В результате к моменту выхода его игры руками несчастных детей из его сырого материала получались просто отполуованные до блеска супер-пупер проекты. Ну а всю славу и почет за них, естественно, забирал себе сам Jason Rubin.

С графикой же в его играх дела обстояли не хуже.



До появления проекта Blasto (справа) дела у Kelly Flock и его компании шли только в гору. Однако после него их репутация заметно постускнела. А у Naughty Dog — авторов Crash'ей (сверху) все до сих пор "в шоколаде".

Знаете ли вы, к примеру, почему Crash Bandicoot сделан именно в такой цветовой палитре? Да все потому, что PlayStation лучше всего умеет отображать на экране именно эти веселенькие цвета. Или еще вопрос на засыпку: знаете ли вы, почему в Crash Bandicoot графика практически никогда не "глючит"? Да все потому, что на экран всегда выводится только определенное количество объектов, а камера в игре поставлена всегда так, чтобы ничего лишнего в экран не попадало.

На самом деле, читая интервью, взятые у нашего героя, можно узнать очень много интересного об игровом дизайне. В них он честно признает свою, извините, бездарность и, не скрывая этого, рассказывает, как он поистине гениально обходит эту небольшую проблемку.

И еще один интересный факт из биографии человека по имени Jason Rubin. Вероятно, мало кто из вас знает, что одной из первых его игр была просто ужасающая драка для 3DO Way of the Warrior. Сегодня же он старается об этой игре больше не вспоминать, надеясь навсегда смыть этот позор своим новым оригинальным проектом для PlayStation 2, о котором мы узнаем только в следующем году. Ну а к своему любимому Crash'у он теперь, кажется, уже никогда и не вернется.

Kelly Flock

Kelly Flock - человек с трудной судьбой (без шуток). В то время, когда Sony только собиралась выходить на американский рынок видеоигр со своей первой игровой системой, все, что у нее было - это PlayStation, деньги, довольно слабая (по качеству, но не по количеству игр) поддержка нескольких крупных независимых издательств и заслужившее себе ужасающую репутацию игровое отделение. Сами понимаете, что для американского рынка этого было явно недостаточно. И тут пришел Kelly Flock и перевернул все с ног на голову. Нет, качество игр от независимых производителей от его вмешательства не пострадало. Вместо этого из довольно невзрачного отделения американского офиса Sony по разработке игровой продукции он в одночасье сделал одну из самых уважаемых (в то время) игровых компаний. Во-первых, именно благодаря его усилиям на американский рынок, помешанный на спортивных играх, поступил, можно сказать, самый важный в первый год жизни PlayStation продукт: революционный симулятор американского футбола NFL Gameday. Качество этого продукта было настолько выдающимся, что собиравшаяся легко нажиться на дефиците хороших игр для PSX компания Electronic Arts предпочла отменить выход аналогичного продукта от своих разработчиков, испугавшись раз и навсегда испортить себе репутацию в глазах американских игроков. Кроме того, именно стараниями Kelly Flock'а в далеком 1995 году мир увидел, на мой взгляд, две самые яркие американские игры того времени: первую серию Twisted Metal и великолепную, хотя сейчас незаслуженно забытую фантастическую трехмерную стрелялку Warhawk, наполненную новыми для того времени спецэффектами и великолепным для игры первого поколения игровым процессом. В следующем году его команда Sony Interactive Studios of America еще выше подняла планку качества в спортивных играх, хотя ее прочая продукция, к сожалению, уже не могла похвастаться подобным рывком. И тут случилось самое



страшное. Electronic Arts наконец-то собралась с силами и выпустила на PlayStation все свои спортивные игры. И мощь ее торговых марок буквально задавила намного более качественные проекты от SISA, Kelly Flock был в бешенстве и в одном из интервью американской прессе буквально с нецензурной бранью набросился на продукцию конкурента, называя ее вторичной и ценной лишь своей торговой маркой. А тем временем его собственная студия, которая к тому времени отделилась от Sony и получила имя 989 Studios, сама начала скатываться в ту же самую яму. Но Kelly Flock этого пока не замечал и продолжал пытаться превратить 989 в нечто большее, нежели поставщика высококачественных симуляторов футбола. Однако полный провал его "революционного" проекта Blasto поставил на его планах жирный крест, а компания 989 Studios продолжила свое знаменитое падение в безлиу безларности.

В конце концов Sony этого больше не выдержала и прикрыла его контору, а его самого перевела на должность президента компании Sony Online Entertainment, которая сегодня занимается созданием различных сетевых игр для РС и PS2. Что же ждет его на этом посту, мы теперь можем только догадываться.

Ken Kutaragi



Главный "гений" компании Sony и его последнее творение.

Пожалуй, нет человека на свете, сделавшего для PlayStation больше, чем тот, кого называют ее "отцом" - Кен Кутараги. Более того, то же самое в равной степени относится и к PlayStation 2, процессом создания которой также руководил этот по-своему гениальный деятель.

В первую очередь, главной заслугой господина Кутараги можно считать грамотную подготовку вторжения Sony с ее новым устройством на не изведанный для компании до того времени рынок видеоигр с последующим развитием платформы PlayStation в доминирующую в своей области. Также нельзя забывать и неплохо подготовленную премьеру преемницы первой PS, хотя, надо сказать, тут дело без некоторых шероховатостей все же не обошлось. Впрочем, об этом мы порассуждаем как-нибудь попозже, потому как на данный момент очередная соньковская "суперконсоль" еще даже не успела появиться за пределами своей родной Японии.

А как все начиналось, фанаты PlayStation, безусловно, хорошо знают. Кутараги находился во главе

проекта System G, позже потихоньку перетекшего в стадию перспективной разработки в виде CD-привода для шестнадцатибитной приставки, дружественной тогда Nintendo. После того как пути Sony и Nintendo разошлись в 1992 году, Кен Кутараги настоял на продолжении работы над уже самостоятельной консолью, которой он, собственно, и начал активно руководить. Оглушительный успех его детища в одночасье сделал его чем-то вроде "игрового бога" (или "божка", кому как угодно) и помог продолжить и без того блестящую карьеру. Несмотря на триумф PlayStation, дальновидный Кутараги озадачился подготовкой достойной смены для нее, которая в любом случае должна была рано или поздно понадобиться. Грамотно "раскрутив" новый продукт и продолжая программу по его продвижению, гений уже, по слухам, серьезно задумался над проектом PlayStation 3, который, по его замыслу, станет еще большим шагом вперед, чем переход от первой PlayStation ко второй. Главной же наградой Кена Кутараги за его блестящую работу стал солидный банковский счет и заслуженное кресло президента Sony Computer Entertainment Inc. Hy, в принципе, и почитание плейстейшеновских фэнов, если вам так хочется

Yoshiki Okamoto



Okamoto Resident Evil не делал, но зато больше всех о нем говорил. Поэтому и прославился.

Есть такая компания Сарсот, и все вы ее знаете. Работал в ней в свое время достаточно интересный и известный человек по имени Йосики Окамото, которому знаменитый японский разработчик-сиквелодел во многом обязан своим крепким положением в индустрии.

Начинал Окамото свою карьеру в Копаті, но через некоторое время, погнавшись за более высоким заработком (что очень правильно), перешел в ту самую Сарсот, где, получив должность продюсера, он и показал себя во всей красе. Для начала он и его команда выпустили легендарный Final Fight, после чего перекрыли и успех этого продукта, произведя на свет икону всех файтингов - Street Fighter 2. В дальнейшем Окамото занимался и многочисленными продолжениями и дополнениями разнообразных Street Fighter'ов, получая за это хорошую денежку. Но, изготовив вместе со своими соратниками основу для двух популярных игровых серий, Йосики не успокоился и в итоге принял участие в одном перспективном проекте, который в итоге стал мировым суперхитом - Resident Evil.

Прошло время, и Окамото стало тесно и в Сарсот тоже. Последовав примеру Акиры Ниситани, с которым они в свое время ваяли второй Street Fighter, данный деятель основал собственную контору под названием Flagship, сохранив, будучи основателем и Arika, хорошие отношения с прежним работодателем. В итоге, если Arika, кроме выпуска своих собственных проектов, занимается выпуском разнообразных Street Fighter EX, то Flagship в последнее время частенько бывает занята дальнейшей разработкой золотой жилы под названием Resident Evil. В сотрудничестве с Sega и по договоренности с Сарсот был изготовлен Dreamcast'овский Resident Evil: Code Veronica, во многом более интересный, чем основная линия сериала. Сейчас Flagship занимается Resident Evil Zero, ранее заявленным для Nintendo 64, но резко переметнувшимся на новенький GameCube (что-то типа прыжка Onimusha от первой PlayStation ко второй). Кроме того, вместе все с той же Сарсот готовится уже всем известный RPG-сериал для Dreamcast, зовущийся El Dorado Gate, в котором за дизайн персонажей, кстати, отвечает сам Йоситака Амано, о котором в данном материале вы также имеете наиценнейшую возможность прочитать.

Tomonobu Itagaki



Автору DOA 2 (справа) PRменеджер не давал говорить гадости про Namco. Не помогло.

Главный дизайнер файтингового сериала Dead or Alive, честно говоря, попал в этот список по большому блату, и поэтому говорить о нем долго мы не будем. Все дело в том, что во время нашего пребывания в Японии мы не смогли найти более трезвомыслящего человека, который, к тому же, еще и делал бы такие замечательные и технически совершенные игры, как Dead or Alive 2. Кстати говоря, последняя вещица, как никакая другая, подходит под поговорку "все гениальное просто". Ведь вся ее популярность строится на таких примитивных вещах, о которых в приличном обществе говорить, в общем-то, даже и не принято. Но зато этими примитивными вещами очень удобно украшать журналы, причем не только игровые, но и всякие другие. А за это ему можно простить практически все и безболезненно зачислить в стан новомодных "гениев".



ЖУРНАЛ ФАНТАСТИКИ И ФЭНТЕЗИ



В ПРОДАЖЕ С 5 ОКТЯБРЯ

ТЕРРИТОРИЯФАНТАСТИКИ:

Роберт Лин Асприн Майкл Суэнвик, Гарднер Дозуа, Ден Уитлок Алексей Шведов Иен Уотсон

территория Фэнтези:

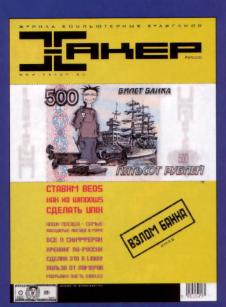
Эдвард Ф. Шейвер Элизабет Мун

ТЕРРИТОРИЯ ФАНТОМа:

Сэр Артур С. Кларк - человек, создавший настоящее. Новости на грани фантастики. Дракула - Великий и Ужасный Макс Фрай

комиксы

В ПРОДАЖЕ С 14 СЕНТЯБРЯ



ЧИТАЙТЕ В 9 НОМЕРЕ ХАКЕРА

Get connected
Ставим BeOS
Пчелиная работа
Назад в будущее
Крутим спонсора
Как из Windows сделать
UNIX
Всё о снифферах
Крекинг по-русски

Крекинг по-русски
Польза от ламеров
Западло на Яве

Банк в позе рака

Сделай ЭТО в Linux!

IRC-вирусы

Трехмерное прошлое

Разрывая Пасть Diablo2

УБОЙНЫЙ НОМЕР!

Masaya Nakamura

В 1955 году, почти полвека назад, Масайя Накамура основал компанию имени самого себя Nakamura Manufacturing Inc., занимавшуюся производством и установкой различных аттракциончиков. Во что все это позже вылилось, мы вам уже когда-то рассказывали в одном из наших рулезных Rulez`ов. Но если вы не в курсе, сообщу, а подзабывшим напомню, что далее господин Накамура тащил-тащил свое весьма, надо заметить, прибыльное предприятие, когда через пятнадцать лет после основания ему наконец ударило в голову попробовать себя еще в одной набирающей обороты отрасли - производстве игровых автоматов. Это-то нам как раз и интересно, Создавая странные аппараты, на которых были весьма любопытные по тем временам игры, и используя для этих целей торговую марку Namco, дальновидный руководитель еще раз удостоверился в правильности своего выбора. В конце концов он даже изменил старое название своей компании на то самое более звучное Namco, и именно под этим именем мы теперь и знаем данного игропроизводителя и знаменитого клоноизго-

С конца семидесятых Namco взялась и за видеоигры (до этого на автоматах было нечто выполненное



Namco неохотно раскрывает имена своих работников и никто так до сих пор не знает, кто же все-таки сделал самый первый Tekken и многие прочие игры.

по принципу "Торпедной атаки"), и именно тогда появились легендарные Galaxian и Рас-Мап, навсегда ставшие атрибутами той эпохи в развитии индустрии.

Что представляет собой Namco, сейчас знают все. Твердая рука Накамуры вывела компанию в одного из ведущих разработчиков игр, по-настоящему независимого и являющегося выгодным партнером практически для любого производителя консолей. А какие хиты увидели свет в девяностых: серия Tekken, гонки Ridge Racer, леталки Ace Combat, Soul Edge и превозносимый журналистами Soul Calibur! Namco производит то, чего от нее хочет массовый потребитель, и на этом строится ее успех. По тем же причинам из недр этого монстра и не выходят по-настоящему оригинальные и гениальные игры. Зато своеобразный предпринимательский гений Масайи Накамуры здесь налицо.

David Perry/Kenji Eno

Надо сказать, что Дэвид Перри и Кендзи Эно - весьма нетипичные для игровой индустрии личности. Персонажи они очень даже колоритные (через букву "о") и сами по себе зачастую представляют гораздо больший интерес, чем их творения. Впрочем, я ни в кой мере не хочу сказать, что особенных заслуг на игровом поприще Эно и Перри не имеют. Совсем нет, просто о том, что эти две личности еще и являются игровыми дизайнерами и президентами своих компаний, как-то порой забываешь.

Дэвид Перри - прежде всего суперпиарщик, причем приковывающий внимание публики, что удивительно, даже не столько к своим продуктам (хотя к ним, конечно, тоже), сколько к себе самому. У Эно, кстати, обычно получается примерно то же самое, хотя и не в таком масштабе. Впрочем, это он компенси-



рует композиторским талантом (можно как в кавычках, так и без). Музыку для своих игр он пишет, например, самолично и всем потом рассказывает (и показывает), как это круто.

Чем еще интересен Перри, так это некоторым порой гипертрофированым самолюбованием и уверенностью в своей гениальности (к слову, если есть выход в Интернет, посетите http://www.dperry.com), в чем пытается убедить всех, кого только можно, причем, заметим, вполне успешно. Я вот, например, в этом тоже убежден, хотя я, без сомнения, еще более гениален, разве что пока у меня не получилось по разным причинам раскрыться в полной мере. Но речь не об этом. Перри так умеет сконцентрировать внимание вокруг своей персоны и устраивает такие рекламные акции, что просто диву даешься.

Кендзи Эно тоже на всякие неожиданности мастак. Как пример можно привести произведенный им выпуск специального издания игры Enemy Zero, его компании WARP, стоивший порядка полутора тысяч долларов. В комплект с непосредственно игровым продуктом (очень высокого, кстати, качества) входили всякие безделушки, но цена так высока была совсем не из-за этого. Просто Эно-сан самолично занимался доставкой комплекта субъектам, согласным выложить такое "бабло" за все это дело!

Но неплохо бы вкратце обмолвиться и о том, что все-таки эти два деятеля наваяли в индустрии видеоигр. За плечами у Дэвида Перри игры для Commodore Amiga и Sectrum, с которых он начинал, и куча наименований, оставшихся от золотой эры шестнадцатибиток: Cool Spot, Aladdin, Teenage Mutant Ninja Turtles, Global Gladiatiors, Earthworm Jim и других. Дэвид - президент компании Shiny Entertainment, кроме уже упомянутого червяка Джима, показавшая миру такие проекты, как MDK, Wild 9, Messiah и, извините, R/C Stunt Copter. Сейчас Shiny работает над сетевой игрой для PC под названием Sacrifice. Ожидаются новые анонсы (в том числе и игры по "Матрице"...).

Эно не может похвастаться таким списком проектов, но гордиться у него тоже есть чем. Он - президент WARP (ставшей уже Superwarp), изготовившей D, Enemy Zero, D2, а также нечто странное, известное как Real Sound. На ниве же работы с PlayStation он пока успел только оскандалиться. Сняв приличных размеров стенд на одной из японских выставок, посъященных играм для 32-битной платформы от Sony, все, что на нем он представил, так это плакат, гласящий о том, что он никогда не будет выпускать игры на PlayStation. Ну и флаг ему в руки.



15	Dropship	15
15	Gran Turismo 2000	15
15	Red Faction	15
16	Shadow of Memories	16
16	Wipeout Fusion	16
16	Ring of Red	16
16	Unreal Tournament	16
17	Dead or Alive 2: Hardcore	17
17	C-12	17
20	The Bouncer	20
15		



Welcome to ECTS Europe's premier interactive entertainment expo www.ects.com

Как известно, главными выставками для игровой индустрии на протяжении вот уже долгого времени являются американская Electronic Entertainment Expo и японская Tokyo Game Show (разделенная на весеннюю и осеннюю), которым всегда уделяется максимальное внимание со стороны разработчиков и прессы. Все остальные игровые показы отступают на второй план и никто не готовится к ним, как к шоу в Стране восходящего солнца и в Стране длинного доллара. Временное пространство между основными выставками заполняется чем-то менее значимым, хотя порой не менее ярким, как, скажем, знаменитый нинтендовский «персональный» показ Space World Show, в этому году более, чем обычно, приковавший внимание общественности — все ждали, когда Nintendo представит Game Boy Advance и свою новую игровую систему нового поколения. Ждали, надо сказать, не зря, но в данном случае разговор ведется у нас совсем не об этом.

European Computer Trade Show (ECTS), проходящая в первой половине сентября, всегда представлялась чем-то вроде европейского аналога E3 и TGS, но такой же популярности ей снискать никак не

A STORM APPROACHES CONTAIN

удавалось. И для издателей и разработчиков она всегда была чемто «второго сорта», который в случае ненадобности можно и проигнорировать. Продукты, представляемые на ECTS, зачастую оказываются чем-то, сто раз виденным ранее и не представляющим никакого особенно интереса. Впрочем, это совсем не значит, что в Лондоне ничего интересного не бывает и никогда не было. Выставка недаром считается «номером третьим», главным шоу европейского рынка, а потому мы всегда имеем возможность увидеть на ней массу полезных вещей, будь то играбельные версии ранее только демонстрированных продуктов или новые видеоролики, а также новая информация о проектах и официальные анонсы, оглашения сроков выхода тех или иных игрушек.

В этом году ECTS особенно, правда, не смогла ничем впечатлить и прошла на твердом среднем уровне или что-то вроде того. Отсутствовал целый ряд крупных компаний, включая даже одного из главных игроков на рынке и прямых конкурентов Sony, а именно Sega. Кроме того, набор игр, представленных зрителю, порой не особенно впечатлял, не говоря уже о том, что ряд важных событий, ожидаемых чуть ли не всеми, так и не произошел, как, например, с дрожью в руках предвкушаемое появление на выставке играбельной Z.O.E. и, возможно, Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty.

Но была, заметим, и масса положительных моментов во всем этом. О самых главных и интересных игровых продуктах, представленных на выставке, мы вам расскажем позже в виде таких «мини-превью», но кое-что отметим, конечно же, и в этой прелюдии к основной части статьи. Для начала, скажем, что стенд Sony был разделен на две части: одна — для PS one, ныне заменяющей «просто PlayStation», а другая — соответственно, для PlayStation 2. И так как для первой PlayStation следующий год фактически можно считать последним годом активной ее жизни, то на стенде PS one было представлено достаточно много продуктов для «старушки», причем большая часть в практически готовом виде, так что все желающие могли попробовать их «на зуб». Впервые публике сообщили о существовании таких любопытных проектов, как, например, Red Faction и C-12. Также появилась масса новых сведений по целому ряду продуктов (об этом, как я уже упоминал, читайте ниже), например, тому же Dropship, на который даже можно теперь с интересом смотреть. Ну и, естественно, многие оказались весьма довольны продемонстрированными новыми роликами Metal Gear Solid 2 и Gran Turismo 2000. Впрочем, давайте перейдем к более подробному рассмотрению увиденного на ECTS 2000.

Александр Щербаков



Dropship

Жанр: action Издатель: SCEE Разработчик: Camden Development Studio Выход: сентябрь 2001 года

После того, что мы могли видеть в Dropship этой весной, можно с полной уверенностью сказать, что прошедшие полгода явно пошли проекту на пользу. На ECTS эта игра действительно смогла произвести впечатление на публику и подтвердила, что ее можно считать перспективной разработкой не только на основании слов ее создателей, но и по вполне объективным причинам.

С точки зрения игрового процесса **Dropship**, как и ранее было известно, является чем-то вроде шутера, преимущественно летательного, в котором вам предстоит основную часть времени управлять собственно **dropship`ом** и осуществлять выгрузку войск на террито-



рии противника, как это предписано заданием, выдаваемым перед и во время миссии. Здесь даже включен некоторый тактический элемент, так как от того, где вы высадили юниты, напрямую зависит, как они будут проводить бой, как подберутся к врагу и насколько успешной окажется вся операция в целом. Вам придется перевозить солдатиков и танки, кроме того, вам предстоит также почувствовать себя настоящим боевым пилотом, потому как активно сражаться предстоит и вам тоже, сначала доставляя войска к месту сражения, а затем и просто отстреливая бьющихся с вами гадов. Кроме того, планируется участие игрока и в наземных миссиях, где он займет место за рулем различных «нелетающих» средств передвижения и окажется в самой гуще боя.

Но, впрочем, основное, чем привлек Dropship к себе внимание на - это его нынешнее графическое состояние, можно сказать, коренным образом отличающееся от чего-то невразумительного, что мы видели весной. Объекты смотрятся весьма и весьма неплохо, как и ландшафты, поражающие своими масштабами. Разработчики из Camden Development Studio утверждают, что размерчики локаций в игре будут достигать ни много ни мало, а площади сорок на сорок километров (плюс парочку километров вверх, в небо), причем без использования ставшего привычным за все эти годы тумана.

Кроме всего прочего, стоит отметить, что **Dropship** теперь даже близко не планируется как **launch** title, как было задумано ранее, а появится, как заявляет **Sony**, только в сентябре следующего года, причем только в Европе и нигде более, хотя, впрочем, все еще вполне может измениться.

Gran Turismo 2000

Жанр: гонки
Издатель: SCEE
Разработчик: Polyphony
Digital

Выход: начало 2001 года

В принципе, на ECTS о Gran Turismo 2000 принципиального нового ничего известно не стало. То есть все так же игра планируется как некий вариант Gran Turismo 2, но с измененным графическим оформлением и некоторыми други-

ми отличиями, на заранее отработанный игровой процесс, правда, не особенно влияющими. Впрочем, об этом мы вам уже рассказывали. А привлек нас на сей раз этот будущий хит тем, что на выставке была показана новая версия игры, которая, надо сказать, произвела весьма приятное впе-



чатление. Если раньше Gran Turismo 2000 выглядела явно слабой и недоработанной, особенно для такой платформы, как PlayStation 2, подтверждая класс только красивенькими блестящими машинками, то теперь, надо сказать, игра явно поднабрала оборотов, и, к примеру, некогда не особенно впечатляющие объекты, окружающие трассы, стали смотреться более чем приемлемо. В общем, симпатичная эта игра Gran Turismo 2000, которую так ждут миллионы фанатов, несмотря на то, что не особенно-то она такого отношения к себе заслуживает :). Кстати, в данном «переходном» продукте ожидается, что автомобилей будет не так уж и мно-

лей будет не так уж и много (по меркам данной игровой серии), то есть штук где-то 150, что, вероятно, может причинить некоторые расстройства потребителю, хе-хе. Да, кстати, возвращаясь к той самой продемонстрированной нам версии, хочу высказать свое гадкое, но очень даже верное мнение, что вся эта

езда в продукте имеет еще более неестественный вид, чем обычно. А выражается это в том, что внешне, несмотря на всю красоту, которую мы имеем удовольствие (без иронии) видеть, создается впечатление, что трасса обильно смазана мылом, а отполированные до блеска машинки просто скользят по ней, как санки по ледяной горке. Нечто подобное имеет место быть в любой современной гонке, но, поверьте, в Gran Turismo 2000 это выглядит пока как-то чересчур. Хотя и красиво.

Red Faction

Жанр: first-person shooter **Издатель:** THQ

Разработчик: Volition Выход: 2001 год

Red Faction, который нам впервые предъявили на ECTS, как оказалось, реально можно считать одной из самых многообещающих игр для PlayStation 2. Разрабатывает

ее небезызвестная Volition, известная как осколок команды создателей Descent, в ее нынешнем состоянии отметившаяся Descent Freespace и еще пока не готовым Summoner, производящим на данный момент очень сильное впечатление, что еще раз подтвердила прошедшая выставка. Сразу, кстати, скажу, что компания THQ посмотрела на то, какие проекты готовит сейчас Volition, и купила такого перспективного и талантливого разработчика.

Red Faction — стрелялка от первого лица, но при этом далеко не стандартная и отнюдь не выпол-



ненная в классическом стиле. В ней игроку предстоит управлять рядом разнообразных средств передвижения-уничтожения, перемещаясь по практически полностью интерактивным уровням, что почти на корню меняет весь игровой процесс. Дело в том, что Volition решила позаимствовать некоторые черты у так и не вышедшего супердолгостроя Prey и разрешить игрокам делать с аренами все, что им заблагорассудится — мощный движок Red Faction это позволяет. То есть теперь вам запросто можно сносить стены, разносить все вокруг в щепки, пробивать пол, рыть туннели под землей и делать прочие любопытные вещи. Например, если надо попасть в закрытое помещение, не обязательно искать, скажем, какой-нибудь ключ достаточно снести к чертовой матери стену. При этом, кстати, у вас, скорее всего, будет еще и что-то вроде радара, показывающего, где находится противник, которого нынче можно будет вынести. К примеру, даже если он находится за стеной, вам достаточ-

но просто выстрелить в нее. допустим, из ракетницы. И это еще далеко не все, что нам предлагает Volition в своем новом проекте. Впрочем, в деталях мы расскажем об этом в другой раз и в отдельном материале. Но то, что известно об игре сейчас и что было всем показано в ранней демке, впечатляет: мощный engine и полная свобода действий (местами, правда, возможно, мнимая) — это, конечно, убойная сила.

Shadow of Memories

Жанр: 3D-action/ adventure Издатель: Konami

Разработчик: Konami Выход: зима 2000 года

О таинственной игре от создателей Silent Hill мы вам уже рассказывали, и, вероятно, многих ей заинтересовали. Надо сказать, после того, как Shadow of Memories в играбельном виде была показана публике на **ECTS**, ей заинтересуется еще больше народу. Даже я вот, например.

Безусловно, игра несколько смахивает на Silent Hill, но, пожалуй, только по самому процессу шатания по городу туда-сюда. Атмосфе-





ра же и даже кое-где игровой процесс явно другие. Как и сообщалось ранее, действие происходит в одном немецком городке, причем в различные временные периоды. Напомню, главный герой умер и теперь мистическим образом отправляется в недалекое, а также относительно далекое прошлое, чтобы предотвратить свою кончину. Ну и не только. Выглядит все это весьма и весьма симпатично и создает определенную атмосферу, на «тихий холм» не особенно похожую. Что интересно, Shadow of Memories весьма серьезно, по всей вероятности, отойдет от action'овой составляющей horror adventure и получит больший уклон собственно в адвенчурность и даже местами, возможно, в некоторую ролевушность. Не исключено, что привычных сражений с эквивалентом протухших зомби вообще практически не будет, останется только общение с персонажами, поиски и сбор необходимых предметов. И это, кстати, наверное, даже к лучшему. Короче, можно с уверенностью сказать, что Копаті достаточно успешно смогла всех убедить, что Shadow of Memories является одним из самых интересных проектов на PlayStation 2.

Wipeout Fusion

Жанр: гонки Издатель: SCEE Разработчик: Studio Liverpool

Выход: март 2001 года

Ну, в первую очередь, сразу же стоит сообщить, что срок выпуска Wipeout Fusion был отложен, и теперь игра появится только в марте следующего года. Но зато, судя по всему, «гамез» окажется весьма и весьма хорошим, что на ЕСТЅ подтвердилось еще раз.

Итак, как заявляют Studio Liverpool, ориентируясь на возможности PlayStation 2, они внесли в продукт ряд существенных изменений, которые в итоге даже весьма

повлияют и на игровой процесс.

Для начала, что, в принципе, было ясно и раньше, серьезным изменениям подвергнутся трассы, которые, кроме всего прочего, еще и окажутся достаточно широкими, так что возможность обгона станет больше и, как следствие, возрастет и соревновательность. Такими же аспектами, как работа над логотипами, оружием и общим дизайном всего того, что окружает трассу, занимается даже не бывшая Psygnosis` овская студия, а отдельная дизайнерская контора Good Technology.

Сами гонки теперь проходят за денежное вознаграждение, которое можно и нужно тратить на апгрейды своего средства передвижения. При этом, говорят, во время усовершенствований своих «авто» игрок получит серьезные возможности для кастомизации его внешнего вида, то есть в зависимости от ваших требований, видимо, различные примочки можно размещать именно так, как это вам удобно и как вам просто больше нравится.

Кроме всего этого, Studio Liverpool наобещала какой-то очень продвинутый AI, работающий по принципу двух последних Virtua Fighter ов. То есть компьютерный противник просто-напросто запоминает, где он ошибся и за счет чего вы его обставили, и корректирует свое поведение.

О графической части Wipeout Fusion я ничего говорить не буду, тут и так у нас все ясно, единственное, о чем стоит сказать, так это о традиционной реплике, используемой почти всеми разработчиками на свете, о том, что «у нас в игре есть 60 fps». Вот. И еще в заключение скажу, что Wipeout Fusion выйдет на «модном» DVD, и Studio Liverpool по этому поводу обещает ряд интересных сюрпризов вроде большого количества музыки, имеющихся в наличии скрытых трасс и гоночной техники.

Ring of Red

Жанр: стратегия Издатель: Konami Разработчик: КСЕ Sapporo

Выход: не объявлен

Ring of Red (она же, возможно, появится где-нибудь под названием Red), о которой мы как-то сообщали в новостях, была показана на ЕСТЅ и, в принципе, даже смогла впечатлить почтенную публику. Представляет собой эта конамиевская игра нечто смахивающее на Front Mission, то есть стратегию, в которой вы командуете подразделением робо-

тов. При этом весьма любопытен исторический бэкграунд всего происходящего. Действие происходит ни много ни мало, а в 1960 году в Японии, причем после ряда интересных событий. Так, например, как выяснили разработчики, в 1945 году после применения Штатами ядерного оружия Страна восходящего солнца продолжила борьбу со своими противниками, что в итоге вылилось в такую интересную вещь, как оккупация данного государства США с одной стороны и Союзом нерушимым республик свободных с другой. То есть сложилась ситуация вроде той, что имела место быть в послевоенной Германии. А вылилось это в итоге в войну прогрессивной коммунистической части Джапании с загнивающей капиталистической частью, причем с применением такого экзотического, прямо скажем, для шестидесятых оружия, как боевые роботы. Игрок, понятно, в гуще боевых действий.

Внешне Ring of Red смотрится очень даже симпатично и играется, надо сказать, тоже ничего. На основной карте нам предстоит раздавать задания войскам, после чего переноситься на риалтаймовое поле боя, где контроля будет гораздо меньше, но отдавать некоторые приказания, приостанавливая игру, все равно можно. В Японии Ring of Red должна появиться достаточно скоро, а вот о западных странах нам сообщат дополнительно.

Unreal Tournament

Жанр: first-person

shooter

Издатель: Infogrames Разработчик: Epic Games Выход: осень 2000 года



ЕСТS, на которой был показан Unreal Tournament для PlayStation 2, лишний раз подтвердила, что разработчики из Epic Games явно занимались все это время делом, а не чем-нибудь еще. Учитывая, что выпуск игры в Штатах назначен уже к launch у, создателям одного из лучших (если не лучшего) РС'ишных шутеров от первого лица прошлого года явно пришлось работать ударными темпами, чтобы успеть оптимизировать продукт под PlayStation 2, делать что-либо под которую, как

известно, не самое приятное за-

натие

В результате стараний «эпиков» Unreal Tournament выглядит очень даже прилично, хотя нельзя сказать, что каким-то сумасшедшим framerate ом он может похвастаться. Зато в игре останется ощутимая часть всех ее режимов, в первую очередь многопользовательских. Multiplayer, к слову, в UT можно будет устраивать вчетвером, имея для начала Link Cable. Ну а вдвоем по split screen — это ясное дело. С управлением на данный момент тоже уже фактически разобрались, и с геймпада играть будет не особенно проблематично, хотя мышка, естественно, все равно предпочтительнее любого Dual **Shock**. Фэны же консольных fps'ок могут в любом случае могут радоваться и ожидать появления этого монстра.



Dead or Alive 2: Hardcore

Жанр: Fighting Издатель: Tecmo Разработчик: Team

Ninja

Выход: ноябрь 2000 года

Признаюсь, не очень-то люблю я писать о всяких **Dead or Alive**, причем совсем не из-за какой-то нелюбви к этому файтинговому сериалу, а, в основном, за счет проявления инстинкта самосохранения. Дело в том, что некоторые лица (на которые я не буду показывать пальцем) постоянно угрожают мне жестокой расправой, если я скажу какую-нибудь гадость про эту игру, несмотря даже на мои привычки говорить «бяки» абсолютно про все. Ладно, попытаюсь раз в жизни.

В общем, демонстрация Dead or Alive 2: Hardcore на ECTS практически ничего нового нам не сказала. Разве что новые костюмы персонажей (а ради этого игру-то и купят, мы-то с вами знаем) показала — это бесспорно, Игровой процесс этого своеобразного апдейта не претерпел особенно сильных изменений по сравнению с оригинальным Dead or Alive 2, что, на самом деле, не так уж и плохо, как, вероятно, считают некоторые любители данного файтинга. Добавились в игру новые арены, выглядящие традиционно симпатично, хорошо продуманные и, естественно, все такие же многоярусные. Вообще, что-что, а арены для поединков у Tecmo в Dead or Alive 2 действительно получились на славу, и «хардкорное» (не в том смысле, не беспокойтесь) издание в этом плане будет достойным продолжателем. Вот то, что движок игры подвергся ощутимым изменениям этого, к сожалению, особенно не заметно, хотя все же версия для PlayStation 2 обещает



быть уровнем повыше, чем **Dreamcast`овский** вариант, в отличие от того трюка, что получился у создателей игры раньше, когда вариант продукта для более сильной консоли смотрелся практически так же, как и вариант для более слабой.



C-12

Жанр: action Издатель: SCEE

Разработчик: SCEE Studio

Cambridge

Выход: март 2001 года

Из всех игр для первой PlayStation, представленных на ECTS, пожалуй, наибольший интерес вызвала показанная впервые игра от Studio Cambridge, создателей Medievil, со своеобразным названием C-12.

Смахивает C-12 на что-то вроде Resident Evil, скрещенного со стрелялкой и местами даже Tomb Raider, приправленного модным постапокалиптическим антуражем. Нам предстоит управлять одиноким солдатиком, по совместительству являющимся главной надеждой человечества, носящимся по живописным территориям, активно напоминающим нам, что недавно здесь явно прошла весьма активная бомбардировка. Чем-то этот пейзаж мне напоминает Капотню... Ладно, я пошутил.

В общем, наш герой (а зовут его, кстати, Vaughan) носится в соответствии с полученным от когото каким-то заданием, о чем нам будут рассказывать в возникающих там и сям cut-scenes (переводится, к слову, не как «сцены обрезания», что бы там кто ни думал, а несколько иначе). В основном, нашему храброму спасителю предстоит заниматься до-

вольно тривиальными вещами вроде сбора оружия, массированного отстрела противников и, естественно, как же без него, пресловутого exploration, чтоб он неламен был.

Графически C-12 выглядит вполне достойно, смахивает кое-где на Silent Hill, такой же, типа, полностью трехмерный и все такое. Все весьма симпатично, игрокам, а также выродкам вроде игровых журналистов должно более-менее понравиться.

Есть еще у С-12 и, как несложно догадаться, такая любопытная штука, как сюжетец, несколько, правда, уродливый и недоношенный, но мы к таким привыкли, не правда ли? Основная фишка состоит в том, что на планету внезапно напали до этого активным образом маскировавшиеся под ветошь инопланетяне, мигом учинившие грандиозное мочилово в мировых масштабах, практически полностью снеся на фиг всю человеческую цивилизацию. Большинство людишек, оставшихся каким-то образом в живых было уведено в плен и превращено в киборгов, причем, вероятно, с единственной целью — чтобы бойцам сопротивления вроде нашего героя не было скучно. Короче, тут все понятно.

Остается только добавить, что выход **C-12** запланирован на начало весны этого года.



vercome as

Electronic Arts

Electronic Arts традиционно проводило отдельное мероприятие вне рамок ECTS и, как и следовало ожидать, демонстрировало всем, в основном, свои спортивные продукты, такие как F1 Championship Season 2000, Madden NFL 2001, NBA Live 2001, Tiger Woods PGA Tour, SSX, FIFA 2001 MLS (чей выход в Штатах был отложен почти на месяц — как раз к европейскому launch PS2) и Knockout Kings 2001, в ряд которых, ко всему прочему, вполне можно было поиграть. Все вышеперечисленное — кстати, для PlayStation 2. Также для новой консоли EA показала Theme Park Rollercoaster, Kessen и X-Squad. Для первой PlayStation представили известные вам The World Is Not Enough, 007 Racing и Alien Resurrection. Что странно, Medal of Honor Underground на показе отсутствовала. Да, и еще одна весьма важная и интересная новость, если так можно сказать. Прошел слушок, что Питер Мулине (кто это такой — даже пояснять не

FIFA 2001 MLS

буду) обмолвился о том, что следующий после супермегаультрашедевра Black & White проект его Lionhead Studios будет обязательно предназначен для PlayStation 2. Официального подтверждения это заявление не получило, но информация все же прошла.

Ubi Soft

Компания **Ubi** Soft, в последнее время неслабо разрезвившаяся, во всей красе, если так можно выразиться, предстала и на **ECT**S. В данный момент на разных степенях разработки у «юбиков» находится просто прорва проектов для самых различных систем, нешуточное количество которых предназначается и для PlayStation и PlayStation 2. Из представленных на выставке стоит отметить Rayman 2: Revolution для PS2 — новый вариант второй части приключений Рэймана с соответствующим для платформы, на которою он заявлен, графическим оформлением. Весьма приятное впечатление производит Batman Beyond:

Return of the Jocker для первой PlayStation, создаваемый Кетсо и готовый появиться уже вскоре после выхода этого номера журнала, Представляет собой игра неплохой, судя по всему, beat em up по мотивам мультфильма в несколько необычном и очень стильном графическом оформлении. Нельзя обойти вниманием и продукты, посвященные Дональду Даку (вообще, сейчас Ubi Soft активно занимается созданием продуктов по мультяш-

ным лицензиям, диснеевским, в частности), а именно Donald Duck: Quack Attack для разнообразных платформ, включая PS обоих поколений. Кроме того, у Ubi Soft имеются еще и такие проекты, как Disney`s Dinosaur и Jungle Book Groove Party (опять Дисней, а сколько его еще на других платформах), и очередная «формулическая» гонка F1 Racing

Championship. И это из самых любопытных вещиц. Реально же сейчас европейская компания готовит в общем порядка трех десятков игрушек для самых разнообразных систем, за-











Theme Park Rollercoaster

канчивая, например, цветным **Game Boy**, обладатели которого в скором времени, вероятно, вообще не будут знать, куда деваться от **Ubi Soft`овских** разработок ;).

Остальные игры для PlayStation

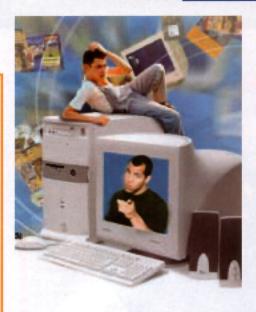
Как уже говорилось, игр для PlayStation на выставке было, в принципе, предостаточно, хотя с большинством из них наши читатели достаточно хорошо знакомы: некоторые уже вышли, о других особенно нового сказать нечего, а о чем-нибудь

вроде Tenchu 2: Birth of the Assassins вы сможете прочитать уже в следующем номере и в рубрике «Обзор». Увидеть же на ECTS помимо того, что мы уже упоминали, если вам интересно, можно было: Spyro: Year of the Dragon, Tony Hawk Pro Skater 2, Chase the Express, Legend of Dragoon, Crash Bash, Mr. Driller, This is Football 2, Ms. Pac-Man, Aladdin in Nasira's Revenge, Moto Racer World Tour, Terracon, Driver 2, Muppet Monster Adventure, Team Buddies, Formula One 2001 и еще ряд других проектов.

PlayStation



X-Squad







Что нужно крутому юзеру?

Крутой компьютер!

И выход в интернет...



TCM "Extreme GTx"

Домашний компьютер

на базе оригинального процессора Intel® Pentium®III с тактовой частотой 733 МГц - лучший выбор для работы в интернет и игр.

Путь к новым возможностям Internet



МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ базе оригинального процессора Intel® Pentium®III в штучной упаковке.

Компьютер ТСМ "Extreme GTx" - предназначен для решения задач, требующих значительных вычислительных ресурсов. Он сочетает в себе высокий уровень производительности и лучшие техно-логические достижения компьютерной индустрии. ПК TCM "Extreme GTx" обладает возможностями для работы co средствами широкими мультимедиа, разнообразной творческой деятельности, разработки богатых по содержанию Web-узлов, а также может использоваться в роли высококлассной игровой станции. Компьютеры ТСМ "Extreme GTx" проходят обязательный многоступенчатый контроль качества на всех этапах производства в соответствии с международными стандартами. Все компьютеры удовлетворяют требованиям стандарта безопасности, а также гигиеническим нормам.

Бесплатная

гарантия 2 года доставка по Москве техническая поддержка

ст. м. "Динамо", ул. 8 Марта, д.10, (095) 723-81-30 ст. м. "Красносельская", ул. Русаковская, д.2/1, (095) 264-12-34, 264-13-33 ст. м. "Каховская", Симферопольский 6-р, д.20а, (095) 310-61-00

Ст. м. "Каховская", Симферопольский 6-р, д.20а, (095) 310-61-00 ст. м. "Сокол", ул. Новопесчаная, д. 11, (095) 157-53-92, 157-42-83 ст. м. "ВДНХ", ВВЦ, пав.№14 "Вычислительная техника", (095) 974-63-37 ст. м. "ВДНХ", ВВЦ, пав.№18 "Электротехника", (095) 974-60-10 ст. м. "Савеловская", ВКЦ "Савеловский" павильон D-20, D-38, (095) 784-64-85 ст. м. "Полежаевская", Хорошевское ш., д. 72, корп.1, (095) 941-01-76, 940-23-22 ст. м. "Дмитровская", ул. Башиловская, д.29/27, (095) 257-82-68

Корпоративный отдел: (095) 723-81-26 e-mail: corp@techmarket.ru Дилерский отдел: (095) 214-20-17 e-mail: opt@techmarket.ru Сервис центр "Техмаркет Компьютерс", 1-я ул. 8 Марта, д.3, (095) 214-31-62 WEB - сайт: www. techmarket.ru прайс-лист на все оборудование

E-mail: office@techmarket.ru

Игровой компьютерный клуб "Техмаркет" ст. м. "Дмитровская", ул.Башиловская, д.29, (095)257-82-68

Желаете сэкономить время? www.5000.ru

Посетите наш Интернет магазин. Здесь Вы можете сделать заказ, который Вам доставят в офис или домой.

Великий Новгород "Техмаркет Новгород" ул. Новолучанская, д.10 (816-22)-7-43-98, (816-2)-13-73-73, (816-2)-13-77-00

Ярославль "Скан" (0852) 30-2514,22-5711 г. Ярославль, ул. Первомайская, д. 7а Уфа "Форте-ВД" (3472) 37-9606 г. Уфа, Проспект Октября 56 Иркутск "Атон" (3952) 51-0545, 51-1745 г. Иркутск ул. Лермонтова, 130, корп. 2 офис 310 <mark>Челябинск Компьютерный салон "Альт" (35</mark>12) 66-5062 г. Челябинск, Проспект Ленина 35 Казань "Logic Systems" (8432) 64-1072, 64-1082, 64-1092 г. Казань, Б. Красная д. 34 **Красноярск "Индекс"** (3912) 27-9887, 65-0372 г. Красноярск, ул. Парижской Коммуны 33, 4 эт.,К.424 Ярославль Компьютерный салон "XXI век" (0852) 30-8888, 30-4677 г. Ярославль, ул. Совтская 7а **Владивосток "Ака-Компьютер**с" (4232) 30-0219, 22-9924 г. Владивосток, ул. Светланская 85 **Казань "Мэлт"** (8432) 64-2830, 38-4052 г. Казань, Кремлевская 18 Якутск "Сибирская компания системной интеграции" (4112) 24-1164 г. Якутск, ул. Октябрьская 26/1-56

Липецк "Роскомпьютер" (0742) 24-55-21, 24-66-35 г. Липецк, Площадь Плеханова д.1 Южно-Сахалинск "Орбита" (4242) 42-58-11 г. Южно-Сахалинск, ул. Емельянова, д 34а Екатеринбург "Мегабор" (3432) 22-70-51, 22-46-44 г.Екатеринбург, ул. Степана Разина, 109а, оф.732 Красноярск "Синтез-Н" (3912) 23-8379, 27-5748 г.Красноярск Проспект Мира, 36,оф.510 Барнаул "Мэйпл" (3852) 36-4575 г.Барнаул Ул, молодежная 3,оф.9

Ростов-на-Дону НПП "ГеРо" (8632) 90-7200, -01, -02,-03, 66-5256

г.Ростов-на-Дону, ул.Пушкинская 70, оф.107

Екатеринбург Компания АСП (3432) 706-705 г.Екатеринбург, ул.Луначарского 36 Омск Сибирский медведь-компьютер (3812) 30-1210, 30-6693 г.Омск, ул.Ленина 48

Логотипы Intel и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками компании Intel Corporation

Жанр: action/advenure с элементами fighting Издатель/Разработчик: Square/ Dream Factory & Square Количество игроков: 1(?) Альтернатива: Tobal 2

The

Похоже, что в последнее время попинать Square стало чем-то вроде правила хорошего тона: смотрите, мол, как я тонко в играх разбираюсь, сразу вижу, где халтура, а где высокое искусство. Каких только обвинений не раздавалось в адрес знаменитой компании: и что она бессовестно эксплуатирует одну и ту же идею, что ее сценаристам лучше не игровые сюжеты писать, а дешевые любовные романы, и вообще, все это бред, а я люблю Resident Evil. В огород японского "Квадрата" не кинули камень только ленивые, и ничего - она спокойно продолжает существовать и даже процветает. Тем более что за ее последний релиз Vagrant Story я готов простить если не все, то многое - и проколы с Final Fantasy, и... да что я говорю - сами же все прекрасно знаете. Итак, создав для PlayStation одно из самых гениальных за историю жанра RPG произведений, компания переключила свое внимание на укрепление своих позиций на быстро расширяющемся рынке PS2.

Перспективы огромные - но рабочие планы Square им под стать. Известно, что издательство "опекает" по крайней мере десять проектов для новой консоли, целый ряд которых вызывает самый неподдельный интерес. Мы уже



упоминали грандиозную Final Fantasy X (да и про странноватую онлайновую одиннадцатую "Фантазию" обмолвились парой слов), говорили про Driving Emotion Type-S, Disney All Stars, Crossfire, создаваемую в сотрудничестве с Electronic Arts, и несколько других (скрытность Square является давно известным элементом рекламной стратегии компании). Но се-



годня речь пойдет, пожалуй, о самом загадочном проекте для революционной игровой платформы. Впервые она была продемонстрирована на памятном весеннем Game Show'00 в Токио наряду с множеством других перспективных продуктов. Представленные ролики были не только потрясающе красивыми, но и чрезвычайно необычными - что же замышляют авторы, было абсолютно непонятно. Тем не менее, свою роль в разжигании интереса к таинственной игре они вполне выполняли. И вот стого дня прошло уже больше полугода, за которые успело случиться о-о-ох как много значительных для игровой индустрии событий. И вот мы решили под-

Невероятное по своему качеству графическое исполнение в этой игре от Square бросается в глаза буквально сразу. Стоит отметить, что лучше нее мы на PlayStation 2 пока ничего не видели.





робнее вам рассказать о "темной лошадке" Square - о проекте **The Bouncer**.

The Bouncer вызывает интерес в первую очередь благодаря своей нетрадиционной, по сути, экспериментальной концепции игрового процесса. Разработчики до сих пор колеблются, определяя жанровую принадлежность своего детища (см. ниже): сначала это вроде бы было файтингом в свободном пространстве, потом action/adventure, а теперь уже ролевушка с элементами файтинга... Несмотря на эту неопределенность, творческим исканиям авторов можно только порадоваться: хоть они на одном месте не топчутся. И это особенно приятно, когда вспоминаешь о том, что по большому счету ситуация в мире видеоигр характеризуется глубоким жанровым застоем. Положение дел может сдвинуться к лучшему только в том случае, если разработчики возьмут себе за пра-

CKOPO

вило создавать действительно новые игры, тем более что для новой консоли это будет очень даже уместно. Фактически, The Bouncer, являющийся "неофициальным" продолжением Square'овского проекта Ehrgeiz, заявлен разработчиками как попытка выйти за рамки набивших оскомину жанровых стандартов. Игровой процесс с беспрецедентной динамикой должен создать у геймера ощущение участия в своеобразном интерактивном фильме, где его действия непосредственно включены в стремительное развитие сюжетной линии. Очевидно, что идея создания подобной игры требует от ее авторов по меньшей мере изрядной храбрости, а по большому счету огромного опыта разработки действительно новаторских игр. Нам прекрасно известно, что Square, к счастью, обладает всеми вышеуказанными способностями. Остается только надеяться, что она ответственно отнесется к своей задаче № 1 - созданию очередного хита, а то ведь снова камни в огород посыплются...

мо (это если не считать играбельностью возможность управлять углом зрения камеры и эффектами освещения). Все ограничилось видеороликами, а они, как известно, реального положения вещей не отражают. И все же фаны Square могут быть довольны: The Bouncer стала одним из наиболее примечательных событий многочисленных экспозиций. Представленные ролики стопроцентно хитовы (в первую очередь этого определения заслуживает визуальное исполнение), и пересказ содержания хотя бы одного из них будет вполне уместен, особенно если он претендует на наиболее полное отражение динамичной сути всего проекта.



... Шум, крики, скрежет покореженного метала,

которая мгновенно заливает станцию

стремительными потоками воды.

вэрывы, вопли, страшный гулкий скрип ломающихся

перегородок... Поезд с ужасающим грохотом врезается

в стену метро, круша на своем пути бетонные столбы,

лестницы и плиты, прорывая систему водоснабжения,

димости, Square стремительно осваивает огромный визуальный потенциал новой консоли, но, как уже говорилось, чего только не сделаешь в ролике для стратегически важной выставки! К тому же, возникает вопрос, насколько увиденное является частью игры, а не видеовставкой в общем контексте?



Перед вами скриншот, взятый из самой игры, а не из ее заставок. Стоит отметить, что по своему качеству он ненамного уступает всему остальному, представленному на этих страницах.

тивным образом используя предметы окружающей обстановки: в воздухе свистели стулья, столы и прочая дорогая офисная мебель. При этом она весьма натуралистично ломалась и корежилась. Полученные впечатления - опять же самые восторженные. Кроме того, было представлено еще несколько сцен, где видна оригинальная работа камеры: в самые острые моменты демонстрация как бы замедлялась, позволяя зрителям насладиться всеми изысками анимации. Однако опять же неясно, студийный это эффект или нет. Скорее всего, он будет включен в игровой процесс с расчетом на повышение визуальной привлекательности. А с другой



Как вы уже поняли, The Bouncer была неоднократно представлена на всевозможных престижных выставках, в том числе на E3, Tokyo Game Show и Siggraph, однако вниманию общественности так и не было предложено играбельного де-

... Шум, крики, скрежет покореженного метала, взрывы, вопли, страшный гулкий скрип ломающихся перегородок... Поезд с ужасаюшим грохотом врезается в стену метро, круша на своем пути бетонные столбы, лестницы и плиты, прорывая систему водоснабжения, которая мгновенно заливает станцию стремительными потоками воды. Картину апокалиптического хаоса дополняет яростный пожар, охватывающий поезд и помещение станции. Из охваченных огнем вагонов выпрыгивают герои, спасаясь от воды и жарких языков пламени... Выглядит сцена очень впечатляюще, прямо-таки грандиозно, особенно момент взрыва - более качественные спецэффекты трудно увидеть даже на PS2. По всей ви-









Действительно ли от игрока будет непосредственно зависеть, спасутся персонажи или нет? Но ответ на эти и другие вопросы можно получить, только самолично взявшись за геймпад.

В другом ролике герои **The Bounc**er сражаются в помещении, самым ак-

стороны, сами подумайте, прикольно ли это, когда в самые напряженные боевые моменты (а их в The Bouncer должно быть немало) ваш герой будет превращаться в заторможенного придурка, пускай даже если это выглядит ну очень красиво?

Несмотря на эти и другие неясности, продолжая обсуждение графического исполнения The Bouncer, никак нельзя удержаться от дифирамбов и славословий. Сами посмотрите на скриншоты - в данном случае восторг трудно объяснить одной лишь эйфорией по поводу возможностей PS2. Все работает на воссоздание феерической ат-





мосферы далекого будущего, полной самых неожиданных и необычных деталей. Судя по прессрелизам, события игры будут разворачиваться на необъятных футуристических пространствах: от огромных открытых индустриальноурбанистических пейзажей до тщательно детализированных интерьеров китайских баров и ресторанов. В игре будет представлено

фанатам бессмертных японских ролевушек).

Общее впечатление, складываюшееся от беглого знакомства с реалиями вселенной The Bouncer, весьма противоречиво: нам предлагают окунуться в гротескный, причудливый, постапокалиптический мир с множеством необычных визуальных психоделических спецэффектов а-

рядной долей интерактивного мордобития, ведь прозвучавшие в пресс-релизах слова о "seamless action battle system" (сокращенно SABS) должны иметь под собой какие-то реальные основания. Фанатам файтингов наверняка будет интересно узнать, что в разработке SABS принимает участие команда Dream Factory, отлично себя заре-

нечто вроде action/adventure с из-

Самое главное в The Bouncer — дизайн и сюжет. Именно этими составляющими он и будет отличаться от всех остальных аналогичных продуктов.

правившихся на поиски своей похищенной подружки Доминики. По всей видимости, за этим злостным поступком стоит деятельность корпорации "Микадо", с которой у каждого их героев имеются свои старые счеты. Все четверо являются представителями оппозиционной "Микадо" компании, так что разборки приобретают черты масштабных криминальных войн мафиозных кланов. По большому счету, никакие конкретные детали сюжетной концепции пока неизвестны, но будем надеяться, что Square хватит терпения написать что-то по-настоящему увлекательное и уникальное, тем более что это в ее собственных интересах.

Итак, загадочный The Bouncer вызвал в игровой общественности множество самых противоречивых мнений, но, тем не менее, все сходятся в одном: эта игра заслуживает самого пристального внимания. Грамотное сочетание таких элементов, как графика и эффекты шокирующе высокого качества, нестандартный подход к концепции гемплея и причудливые герои в необычном футуристическом мире, может воплотиться в настоящий хит. По всей видимости, это будет одним из самых ожидаемых проектов для новой платформы. И одним из самых дорогих и многообещающих.

До конца не выяснено, будет ли поддерживаться многопользовательский режим: сначала было заявлено, что The Bouncer построен по принципу Crossfire от EA/Square, то есть доступна игра вчетвером при замене отсутствующего "живого" игрока интеллектуально продвинутым АІ'шным персонажем. Сейчас все чаще высказывается мнение, что multiplayer'а не будет, почему -Square предпочитает хранить таинственное молчание. Наиболее вероятно, что заявленную концепцию интерактивного action-фильма будет очень трудно совместить с четверным мультиплейером даже на PS2. Так или иначе, как говорим мы в редакции ОРМ Россия: поживем поиграем.

Иван Напреенко

Итак, загадочный The Bouncer вызвал в игровой общественности множество самых противоречивых мнений, но, тем не менее, все сходятся в одном: эта игра заслуживает самого пристального внимания.

множество специфических локаций и стильно реализованы нестандартные возможности персонажей - местами в образах героев явственно проглядывают "файнал фэнтэзиевские" элементы - ведь в разработке принимали участие и авторы серии FF (имя Tetsuya Nomura должно многое говорить



ля "Матрица", населенный странными человекоподобными персонажами. Любителям Square'овских фантазий это должно понравиться в первую очередь, но и ценители нестандартного подхода к играм тоже не останутся равнодушными.

Выше я уже упомянул, что вопрос о жанровой принадлежности проекта так и остается до конца не проясненным. Square упоминала такие определения, как RPG с элементами файтинга (хмм...), RPG action и даже нечто вроде "Playing action film". По нашему мнению, до ролевушки The Bouncer вряд ли дотягивает, по крайней мере, информации, позволяющей считать это определение справедливым, слишком мало. Скорее всего, получится

комендовавшая разработкой таких проектов, как Tobal и Ehrgeiz. И все же очевидно, что игровой процесс The Bouncer не будет сводиться к интенсивному нарушению физического и морального баланса бессчетного количества противников события так же активно будут разворачиваться за счет общения между главными персонажами и NPC. Вполне возможно, что структура The Bouncer окажется достаточно гибкой и нелинейной, чтобы зависеть не только от скорости реакции играющего.

Сюжетная линия игры (в которой опять-таки обнаруживается множество скрытых и не очень скрытых связей с Final Fantasy) строится на похождении четырех друзей, от-

Над дизайном уровней и персонажей в The Bouncer работал главный художник седьмой и восьмой части Final Fantasy. И это видно сразу.







0630P

24	Parasite Eve 2	24
28	Chase the Express	28
30	Spiderman (**)	30
34	Rayman 2	34
40	TOCA WTC	40
43	Mr. Driller	43
44	ATV Quad Power Racing	44
46	Gerry Lopez Surf Riders	(46
48	Sydney 2000	48
	PRESS START	



- Таких игр не бывает.
- 🔁 Полный провал по всем статьям.
- **Тихий ужас,**
 - в который хоть как-то еще можно играть.
- **Л** Уровень ниже среднего.
- По всем параметрам средняя игра.
- Более-менее приличная игра
- отставшая от своих конкурентов на пару лет
- Хорошая игра с мелкими недостатками.
- 👭 Очень хорошая игра.
- Почти идеальный продукт, который можно рекомендовать широкому кругу игроков.
- Недостижимый идеал, к которому все нужно стремиться.

графика: оценивается то, как выглядит с художественной и технической точки зрения та или иная игра.

оценивается звуковое и музыкальное сопровождение игры.

 сата за оценивается качество и проработка игрового процесса того или иного продукта.

Оригинальность: насколько та или иная игра отличается от своих собратьев.

Используемые обозначения



 ГРАФИКА
 5

 ЗВУК
 5

 GAMEPLAY
 5

 ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
 5











dualshoc

ск 1 игрок







splitscreen

2 игрока

игрока

мышь

0630P

Parasi Eve 2

Жанр: cinematic adventure Издатель/Разработчик: Square/Square

Количество игроков: 1 **Альтернатива:** Parasite Eve







Я всю свою жизнь считал, что "умом Россию не понять", но тут на днях убедился, что Запад порой понять ничуть не легче. Странствуя по англоязычному Интернету в поисках интересной информации о Parasite Eve II, я обратил внимание на любопытный факт. Независимо от отношения того или иного автора к игре каждый из них считал своим долгом, так или иначе, пнуть ее предшественницу. Дескать, и тем она их разочаровала, и этим. И это об игре, которую год назад те же самые люди чуть ли не носили на руках. Ну, зачем же так коллеигровых сериях метаться из крайности в крайность, перекраивая от игре к игре мир, персонажей и сюжетную линию, на этот раз пошла по пути наименьшего сопротивления. Parasite Eve - II - классический сиквел во всех смыслах этого слова. Те же герои, те же проблемы, тот же мир. Сменилось лишь время и место действия. Вместо зимнего Нью-Йорка 1997-ого - осенний Лос-Анджелес наших дней.

Но для начала ненадолго вернемся в прошлое. Канун рождества 1997 года по Манхеттену, Нью-Йорк, прокатилась серия преступлений, совершенных загадочным монстром. Детектив нью-йоркской полиции Айя Бреа (Ауа Вгеа) начинает расследование, которое выводит на след таинственного существа Паразитирующей Евы (Parasite Eva). Ева способна вызывать изменения в клетках человеческого организма,

точнее говоря, в митохондрии, что ведет к необратимой мутации, грозящей гибелью всему человечеству. Айя, обладающая невосприимчивос-

Гигантский небоскреб "Башня Акрополя" (Acropolis tower) на окраине города становится очагом мутации. Попытки полицейского спецназа восстановить контроль над ситуацией провалились, не принесла результатов и попытка штурма здания с воздуха. На место было вызвано особое подразделение ФБР "По отслеживанию и предотвращению мутации митохондрии" (Mitochrondia Investigation and

Прошло три года. После трагедии в Манхэттене какое-то время в различных районах США отмечались случаи мутации, однако на момент начала повествования в официальных записях сведений об активных очагах заражения не содержится.

ги? Разве так уж все изменилось за прошедшие полтора года? Хорошая игра, получившая отличное продолжение. Не правда ли, вполне закономерный результат?

"PRESENT TIME, PRESENT DAYS"

Square, обычно склонная в своих





EF 120 MP 30

тью к воздействию Евы, один на один сталкивается с чудовищем.

Прошло три года. После трагедии в Манхэттене какое-то время в различных районах США отмечались случаи мутации, однако на момент начала повествования в официальных записях сведений об активных очагах заражения не содержится. На календаре - 4 сентября 2000 года. Город звезд - Лос-Анджелес.

РЕ2 может похвастаться высоким качеством графики, и это несмотря на то, что ее бюджет, если сравнивать с предыдущими творениями Square, был довольно скромным.



Suppression Team или MIST), в списке оперативников которого значится детектив Айя Бреа.

Сюжетная линия **Parasite Eve** - **II** по напряженности и размаху не уступает последним фантастическим блокбастерам Голливуда. Взрывающиеся небоскребы, тайны политических заговоров, клонирование, эротичные сцены в душе. Сценаристы, не брезгуя ничем, смешали

воелино все мало-мальски актуальные темы дня сегодняшнего, дав игрокам уникальную возможность насладиться запутанным клубком из детектива, научной фантастики и триллера.

Отдельно хотелось бы отметить совершенно потрясающую работу режиссера, мастерски связавшего цепочку отдельных эпизодов, из ко-



+10 MP Use and attach items.

ть настоящая adventure с продвинутой системой развития персонажей, или, если хотите, по определению Square - cinematic adventure. Система ATB (Active Turn Base: игрок мог атаковать противника и совершать прочие действия только после заполнения шкалы активной фазы боя), использовавшаяся в предшественнице отправилась на

ферно, но на этом сходство заканчивается и начинается типичный Resident Evil только от Square. Игрок волен перемещать Айю по полю боя, как ему заблагорассудится, и палить или совершать прочие действия без каких-либо ограничений. Впрочем, то же самое верно и для монстров.

Для истребления мутировавшей нечисти в игре имеется внушительный арсенал оружия, включающий в себя дробовики, пистолеты, автоматы и старый добрый гранатомет. Как и в предшественнице, различные типы оружия можно комбинировать между собой (как говорят американцы, "заниматься тюнингом"), получая всевозможные экзотические гибриды вроде огнемета с подствольным гранатометом. Впро-

чем, игроков, сталкивавшихся с первой Parasite Eve или Resident

Evil, я думаю, этим не удивишь. Ку-

да более достойным внимания мне

показалось внедрение в игровой

138 MP 58

стенка, а стенка, за которую можно спрятаться. А если удачно выстрелить по бочке с бензином, можно сделать ближайшим монстрам очень больно и т.д.

За успешное изничтожение всего живого в окрестностях Айя получает вознаграждение в виде энного



количества так называемых Bounty Point (BP). Эти самые BP - то немногое, что уцелело в игре от РПГ, служат в PE-II неким аналогом денег, на которые можно приобретать оружие, боеприпасы, бронежилеты и прочие полезности, также ими придется оплачивать бегство с поля боя (по десять монет за раз). Что вообще-то довольно любопытно. Спасение, поставлен-

Сюжетная линия Parasite Eve - II по напряженности и размаху не уступает последним фантастическим блокбастерам Голливуда. Взрывающиеся небоскребы, тайны политических заговоров, клонирование, эротичные сцены в душе.

торых состоит игра, в феерическую мозаику, порой приводящую в восторг нестандартностью решений. Предугадать, куда повернет сюжет в следующую секунду, практически невозможно. Я не имею в виду полную непредсказуемость, когда совершенно непонятно, куда тебя заведет фантазия автора, нет. После первого же часа игры я с легкостью мог сказать, кто плохой, кто хороший и чем вся эта заварушка окончится, но вот предугадать, каким образом это будет сделано, оказалось выше моих сил. Одним словом, отличная работа.

"СТРЕЛЯЙ, ГЛЕБ ЕГОРЫЧ! СТРЕЛЯЙ!

Вторая часть Parasite Eve ознаменовала собой отказ Square от попыток сделать из своего детища РПГ. Так что я уже не рискну назвать PE-II ролевой игрой, даже с приставкой action. Это самая что ни ессвалку истории. Бои теперь проходят полностью в реальном времени и на том самом месте, где вы встретили противника. Единственное напоминание о прошлом - это



заставка перед переходом в режим поединка. При встрече с противником окружающий мир на мгновение становится черно-белым, при этом в динамиках раз-

дается звук бьющегося сердца. Как в старые добрые времена, стильно и атмос-



процесс "детектора митохондрии", представляющего собой некое подобие радара, пока-

зывающего местонахождение ближайших монстров. Также доволь но любопытно внедрение в процесс поединка интерактивных фонов. То есть станка, стоящая посреди поля боя, уже не просто



ное на коммерческую основу, - это в моей практике что-то новое. Среди прочих выживших РПГ элементов классические Health Points (HP - здоровье) и Mitochondria Points, или МР (в первой части называвшиеся Parasite Energy). С первыми, я думаю, все ясно, а вторые служат аналогом магии и позволяют Айе пользоваться целым спектром боевых и целебных заклинаний. Также используется система накопления очков опыта (Experience Points), однако используются оные



OBSOP







Монстры в Лос-Анжелесе? Нет проблем! Наша Ауа Вгеа всегда готова с ними сразиться. Остается лишь догадываться, что ее ждет в третьей части..

не для прокачки персонажей, а для развития системы сверхъестественных способностей героини. В игре четыре вида магической (все-таки так привычнее) энергии, по два заклинания в каждой. Причем оные (заклинания) могут быть трех различных уровней. Для любителей же всего тайного есть третье секретное заклятье для каждого типа энергии, дающееся за особые успехи в прохождении.

МИР С ПРИСТАВКОЙ СІΝЕМАТІС

Выглядит игра весьма неплохо. Хотя и не может похвастаться особой оригинальностью. Классическая концепция, использованная вот уже сотню раз: трехмерные персонажи, двухмерные пререндеренные фоны, "силиконовые" заставки. Игры такого плана уже давно перестали удивлять с точки зрения технического исполнения. Программисты вплотную приблизились к предельной черте, за которой продвижение вперед измеряется уже даже не сантиметрами, а миллиметрами. Подобные игры сейчас из полигона для демонстрации последних технических новинок превратились в поле для проверки мастерства дизайнеров и художников. И к их работе у меня нет никаких претензий. Уровни красивые и атмосферные, монстры не страшные и отнюдь не противные,



а, страшно сказать, симпатичные, к тому же заметно "раздавшиеся" в плане полигонов. Похорошела и сама Айя. Девушка-детектив помолодела, сменила стиль и, на мой взгляд, даже стала симпатичнее.

Из новшеств технического плана, которые, несмотря ни на что, Square все же умудрилась втиснуть в игру, наиболее значительным стало использование FMV при анимации фонов. В некоторых локациях декораций (или в сочетании с ними) проигрываются анимационные ролики. К примеру, на улице города



это может быть ролик с изображением оживленного шоссе и т.д. Нечто подобное вы могли видеть в Fear Effect и Final Fantasy - VIII. Что интересно, возможность применения данной технологии планировалась Square еще в PE-I, но по ряду причин тогда от нее пришлось отказаться так же, как и от динамической (подвижной) камеры, которая во второй части игры пришлась как нельзя кстати, сделав и без того неплохой видеоряд игры поистине кинематографическим.

Очень неплох звук. И я говорю не про музыку, а именно звук. Музыкальное оформление PE-II меня не впечатлило. Если бы я слу-



Красавица Айа за три прошедших с событий первой игры года просто несказанно похорошела. Да и монстры от нее не отстали. На них теперь также можно смотреть без спез

шал саундтрек отдельно от игры я скорее всего не продержался бы и до середины первой дорожки, но в качестве дополнения к игре музыка вполне сгодится. А вот сам звук хорош. Автоматный огонь, тяжелое дыхание, звук шагов в тишине. Особенно удался отчаянный крик: "Айя-а-а-а-а-а-а!!!". Буквально мурашки по коже бегут. Одним словом - хорошо и жутко.

"НУ ЧТО Я ВАМ МОГУ ПРЕДЛОЖИТЬ?"

Положа руку на сердце, нужны ли вам мои рекомендации, вы ведь и так уже догадываетесь, что я могу сказать. Хорошая игра от хорошей компании - что здесь еще добавить? Хватайте сбережения - и бегом в магазин, если туго с финансами, хватайте за шкирку состоятельного товарища - и бегом туда же. Обещаю, сожалеть об этом вам не придется.

Алексей Ковалев <happosai@mail.ru>

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Resident Evil от Square? Забавно и, что куда более любопытно, успешно. Компания с "красным треугольником" в очередной раз показала миру, что ей по силам все - от рестлинга до survival-horror'a.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	8		
ЗВУК	7	П	
УПРАВЛЕНИЕ	8		
GAMEPLAY	8	7	
ОРИГИНАЛЬНОС	Ть 7		

СЛОВО РЕДАКТОРА

Достойное продолжение среднестатистической игры. Отличается от всех остальных "ужастиков" лишь боевой системой и дизайном. Многим это обязательно понравится.

Интернет магазин с доставкой на дом



Chase the Express

Терроризм называют одним из самых страшных бедствий нашего времени. От него нельзя быть застрахованным, скрыться или убежать. Это зло не знает выходных и праздников, не щадит детей, женщин и стариков.

Жанр: action/adventure
Издатель/ Разработчик:
Sony/Sugar and Rockets
Количество игроков: 1
Альтернатива: Syphon Filter 1-2,
Metal Gear Solid

В жизни столкнуться с этим страшно. В виртуальной действительности (как показал опыт Syphon Filter) все оказывается совсем наоборот: борьба с мировым терроризмом может и должна быть увлекательной, что наглядно продемонстрировал потрясающий успех и первой и второй части игры. А где успех - там и зависть, пусть даже выраженная в скромном или не очень подражании. Еще бы: у них получилось, они вон как заработали, ну и мы тоже сможем, мы-то чем хуже? Естественно, что сам факт существования подобной "стратегии" создания игр ни для кого не является секретом, но удержаться от гневного комментария

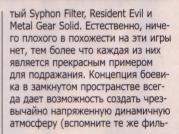
по этому поводу просто нет сил. На этот раз по стопам хитового опуса от 989 Studios отправилась малоизвестная компания Sugar and Rockets ("Сахар и Ракеты", типа!). Ничего, повторенье - мать ученья, разберемся с негодяями-террористами еще разок. Тем более что у "Ракет с Сахаром" все очень неплохо получилось.

Сюжет игры лишний раз подтверждает, что в сознании мировой общественности наша страна ассоциируется исключительно с медведями, шапками-ушанками и цистернами с водкой. На этот раз к архетипическому ряду добавился еще один аспект (не такой уж новый, и так уже давно знаем, что мы империя зла): Россия - родина мирового терроризма. Итак, к вашему сведению, дорогие читатели, специалисты НАТО спроектировали и сконструировали уникальный бронепоезд под поэтичным названием "Blue Harvest". Предназначается он для благородной задачи спасения и вывоза стратегически важных (и не очень важных) персон с территории государств в случае каких-либо катастрофических событий (война, революция, эпидемия и т.д.). И решили генералы НАТО испытать свое гениальное изобретение. Для этой цели было решено вывезти из России французского посла со всеми членами семьи (а у французско-

го посла была такая красивая дочка...). Зачем им это понадобилось непонятно и, в общем-то, неважно. Наш бронепоезд стартовал из Санкт-Петербурга (вообще-то, это штаб-квартира французского посла в Москве), направляясь в Париж (а у НАТО, между прочим, штаб в Брюсселе). При подъезде к украинской границе произошло неожиданное событие (нет, я все же горд своей родиной!). Поезд с ценным живым грузом захватили злобные боевики из "Армии Откровения" (какое проникновенное название сразу видно, что люди за высокие идеалы борются, а не за колбасу по рупь пятьдесят), перестреляли всю охрану, взяли в заложники посла с дочкой, а далее (как и полагается) стали бубнить что-то смутное про особождение заключенных товаришей, про миллионные счета в банках, бомбы всякие



дяев... Интересно, доживу ли я когда-нибудь до того дня, когда мне дадут методично отстреливать туповатых натовских военных, защищая интересы какой-нибудь романтической подпольной организации, выступающей за торжество идеалов нестяжательства и вселенской справедливости (а-ля милитаризированный "Бойцовский Клуб")? Это







и пр. На этом бы игра и закончилась, если бы сценаристы не посадили на "Голубой урожай" бравого офицера НАТО Джека Мортона, (очередная инкарнация Стивена Сигала и Брюса Уиллиса), которого не оказалось не так-то просто укокошить. Сориентировавшись в ситуации, Джек (это, если кто не понял, вы) приступил к методичному отстрелу туповатых русских него-

же такой проект отмахать, с такой концепцией... Но это все мечты - у нас же торжествует политкорректность.

Несмотря на дурацкий сюжет, Chase the Express обладает весьма захватывающим игровым процессом, заставляющим вспомнить сразу несколько классических релизов для PlayStation: это уже упомяну-





мы "Ника" и "Крепкий орешек"). Это же свойство можно в полной мере отнести к CtE - действие затягивает с первых минут и не отпускает до самого конца игры. Кстати говоря, она не такая уж длинная: разработчики называли цифру 50 часов, но на самом деле они преувеличили раз этак в десять.

Итак, игра начинается, когда вы, мистер Мортон, оказавшись на крыше бронепоезда, сразу же сталкиваетесь с вооруженными террористами. Ощущения - чистый Syphon Filter. Легкое удивление вы можете испытать, приступив к процессу истребления противника. Дело в том, что все нацеливание оружия сводится к его направлению в сторону врага и собственно высворя, обыск тоже напоминает "Резидентное Зло", даже меню выполнено в близкой стилистике. Опять же, ничего плохого в этом нет - подобная система очень функциональна и прекрасно себя зарекомендовала. Посещение туалетных комнат в вагонах тоже может воскресить в памяти моменты из бессмертного Сарсотовского шедевра: в них можно сохраниться, отдохнуть и добыть новое снаряжение. Почему туалеты, а не пишущие машинки? По-моему, ничем не хуже.

Визуально игра выполнена в пререндереных бэкграундах с трехмерными анимированными моделями. Звучит не очень современно, но выглядит вполне прилично.



Несмотря на дурацкий сюжет, Chase the Express обладает весьма захватывающим игровым процессом, заставляющим вспомнить сразу несколько классических релизов для PlayStation: это уже упомянутый Syphon Filter, Resident Evil и Metal Gear Solid. Естественно, ничего плохого в похожести на эти игры нет, тем более что каждая из них является прекрасным примером для подражания.

трелу (супостаты, красиво раскинув руки, летят с поезда куда-то вниз). Промахнуться практически невозможно, все навыки наводки восходят прямо к Resident Evil'овской системе aiming'a. Кому-то это понравится, а для кого-то окажется странностью и недостатком. В общем, привыкайте. Соскользнув в вагон, вы обнаруживаете кучу окровавленных тел - террористы в методах общения с заложниками не слишком церемонятся. Вы тоже не церемоньтесь - обыщите трупы, разживитесь теперь ничейным барахлишком - и вперед. Кстати го-





Точка зрения камеры изначально зафиксирована, причем не всегда удачно, так что ситуации, в которой вам придется стрелять по кому-то невидимому в другом конце коридора, к сожалению, встречаются. Сценаристы в Sugar and Rockets подобрались с фантазией иначе держать игрока в напряжении в таком ограниченном пространстве было бы невозможно. По мере продвижения вы будете попадать в засады и ловушки, сталкиваться с непредвиденными трудностями и препятствиями. Как ни крути, иногда придется решать го-



Если вам покажется, что подобная игровая концепция не может обладать нелинейным сюжетом, то вы ошибаетесь. В Chase the Express имеется 5 различных концовок (в зависимости от ваших действий). Поэтому действуйте осмотрительно, а то в изящной головке дочки французского посла появится весьма несимпатичная дырка от пули. Помимо всего прочего, в игру включено огромное количество секретов, вносящих в процесс элемент неожиданности и разнообразия. Вам, возможно, удастся отстрелять из стационарной пушки

подлетающие вертолеты противни-

ка (да, наши террористы основа-



ловоломки и искать ключи к запертым дверям, тем более что "Blue Harvest" окажется весьма сложной системой комнат и помещений. Контакт с вашим штабом осуществляется по рации, предоставляющей необходимые цэу. Как и в Metal Gear Solid, игровой процесс акцентирован на незаметном передвижении и внезапном уничтожении противника. Террористы редко появляются большими группами, зато действуют четко, согласованно и достаточно интеллектуально, так что будьте настороже. Разнообразят гемплэй такие прикольные моменты, как проход через комнату с лазерной сигнализацией. Надевайте инфракрасные очки!

МНЕНИЕ АВТОРА Приятная неожиданность - почти что хитовый релиз от Sony. "Почти" - за однозначную вторичность. "Хитовый" - за продуманную концепцию и отличный интенсивный игровой процесс, которые с лихвой покрывают недостатки графики и сюжета. Придирчивые игроки всегда найдут что поругать, а по мне, так Chase the Express вполне подходит для того, чтобы скоротать время в ожидании Metal Gear Solid 2.

тельно подготовились к боевым действиям) или в финале поуправ-

лять самим поездом. Игровые со-

красочными видеовставками, прекрасно поддерживающими общую

Таким образом, мы имеем вторич-

ный, но в то же время очень приличный, достаточно навороченный

боевичок. Chase the Express должен

понравиться не только любителям

всех вышеуказанных игр, но и

вообще ценителям напряженных

динамичных action'ов. A Sugar and

Rockets зарекомендовала себя как

талантливая команда разработчи-

ков, способная создавать качес-

твенные, запоминающиеся игры.

Иван Напреенко

бытия постоянно перемежаются

атмосферу.

LIFE

ОЦЕНКА

ГРАФИКА ОРИГИНАЛЬНОСТЬ 6

СЛОВО РЕДАКТОРА

Несмотря на то, что в эту игру местами просто невозможно играть по причине плохой работы камеры, многие игроки, возможно, найдут ее очень интересной.



Как и всякая игра, базирующаяся на чемлибо. Spider-man подразумевает определенную степень знакомства игрока с сюжетом данного произведения. В принципе, данный эпос в России

достаточно известен, но на случай, если...

Жанр: action

Издатель/ Разработчик: Activision/Neversoft Entertainment

Количество игроков: 1







Spider-Man, или Человек-паук - воспоминание из тех сейчас уже кажущихся безвозвратно далекими врене серии мультсериала пять раз, и каждый раз мои впечатления можно было передать только как полный восторг. Прошло время, и вкусы мои изменились. Мне больше не по душе похождения Marvel'овских героев. Я знаю, что Storm никогда не оденет сэйлор-фуку, а Venom, несмотря на все мои чаяния, не произнесет сокровенное: «Я несу возмездие во имя Луны!». Поэтому я не читаю американские комиксы и не играю в игры по их мотивам, однако я люблю Neversoft за прекрасный Apocalypse, и этого оказа-





мен, когда проезд в метро стоил

пять копеек, а за пять рублей можно было на такси доехать до Зеленограда. Тесное, переполненное людьми помещение, телевизор в углу, на экране которого рисованный мужичок в красном костюме обнимал стройную девушку и пробивающийся сквозь гомон гнусавый голос переводчика: «Я люблю тебя, Питер!». Причем в конце фразы был небольшой брак по звуку, и получалось так, словно бы этот самый Питер был вовсе и не Питер, а представитель сексуальных меньшинств, что вносило в историю новый, совершенно неожиданный поворот.

Я пересматривал эти три случайно оказавшиеся в местном видеосало-

Spider-Man om Neversoft и Activision разрабатывался на модифицированном "движке" от Tony Hawk Pro Skater. И, несмотря на смену жанра, этот "движок" снова показал себя с лучшей стороны.

лось достаточно, чтобы я пересилил себя и взялся за Spider-Man.

«ДА КТО, ЧЕРТ ПОДЕРИ, ТАКОЙ ЭТОТ ГАРРИ?!!»

Как и всякая игра, базирующаяся на чем-либо, Spider-Man подразумевает определенную степень знакомства игрока с сюжетом данного произведения. В принципе, данный эпос в России достаточно известен, но на случай, если...

В общем, дело было так. Питер Паркер (Peter Parker, он же Человек-паук) в бытность простым американским школьником любил проводить всякие опыты со зверушками, за что был (на радость Green Реасе) больно укушен радиоактивным экспериментальным пауком. В результате чего приобрел целый ряд сверхъестественных способностей. В частности, научился попаучьи ловко карабкаться по стенам, плеваться паутиной и - самое главное - начал скитаться по кры-

шам города в красивом сине-красном костюме под псевдонимом Человек-паук, круша преступный мир направо и налево.

Эта была предыстория, теперь, собственно, об игре. Началось все с публичного выступления (можно даже сказать, преступления) зловещего доктора Octopus'a (с вашего позволения, имена второстепенных персонажей я переводить не буду), во время которого среди его ближайших соратников был замечен Человек-паук, в чем и был немедленно с позором уличен. Причем все действо разворачивалось прямо на глазах мистера Паркера, который на этом так называемом выступлении имел честь присутствовать (в нормальном, не геройском обличии). Понятное дело, паука подставили (хотя было бы любопытно заглянуть на «темную сторону силы»), и ясно это всем, кроме жителей города, прессы и доблестной нью-йоркской полиции. Теперь задача Spider-Man'a - доказать, что он это не он. Точнее, что он - он, но не он. Ой! В общем, вы понимаете. Злодеев наказываем, доброе имя себе возвращаем, любимую девушку спасаем и т.д.

Прямолинейно и незатейливо, как логика прапорщика, однако при всей простоте сюжетных коллизий





В своей первой действительно достойной игре Spider-Man умеет делать практически все, чему он научился в одноименных комиксах.

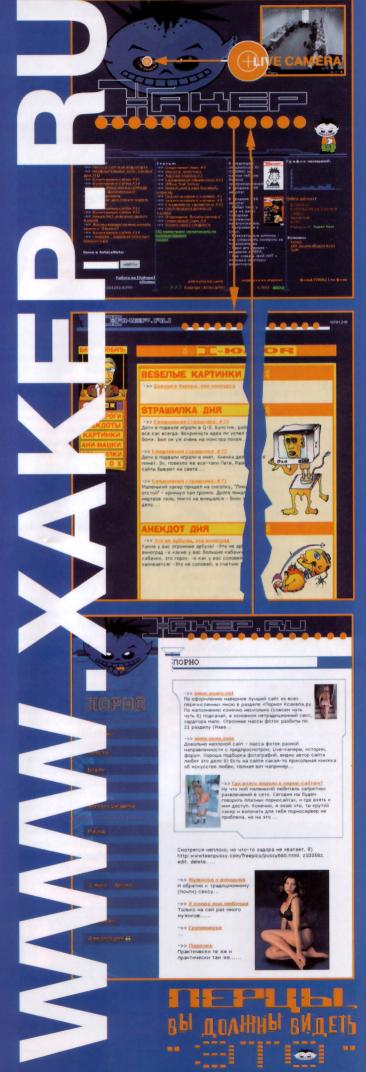
игра обладает одним неоспоримым (по крайней мере, с точки зрения поклонника комикса) достоинством: множеством персонажей, знакомых по первоисточнику. В частности, в процессе игры вам встретятся: Ј. Jonah Jameson - шеф Питера (увы, даже супергероям в жестоком мире буржуазной реальности приходится работать), Mary Jane Watson - подруга сердца, а также Black Cat, Human Torch, Daredevil - это друзья (вроде бы). С противостоящей стороны тоже одни «знакомцы»: Scorpion, Rhino, Venom, Mysterio, Carnage и, конечно же, сам доктор Octopus. Ну, что здесь можно сказать? Без комментариев.

SPIDER MUST DO WHAT A SPIDER MUST DO!

Spider-Man - action безо всяких потуг казаться чем-то большим, и я благодарен Neversoft Entertainment за это. Взяв за основу весьма не-

дурной движок от Tony Hawk's (который отлично зарекомендовал себя еще в Apocalypse), ребята вплотную приблизились к тому уровню, после которого игру не стыдно назвать отличной (употребить слово «шедевр» я не рискну). Человекпаук умеет делать все, что ему положено по штату. То есть бить врагов руками, ногами, ставить подсечки, вязать врагов паутиной и расстреливать с расстояния, используя «web balls» (паутинный аналог fairball'ов). Вообще, паутина занимает одно из первых мест в арсенале паука. Он использует ее в качестве оружия ближнего боя, для передвижения по городу (а-ля Тарзан) и, наконец, для создания некого подобия щита. Впрочем, последний более напоминает кокон и работает не только как средство защиты, но и нападения, то есть через некоторое время взрывается, калеча окружающих врагов. Да, еще, как и положено пауку, Паркер может свободно перемещаться по





0630P



этом в нее хочется сыграть еще раз. В этом смысле Spider-Man идеальна. У тех же, кому одного прохождения покажется мало, всегда есть возможность заняться поиском секретов (в число которых входит несколько сменных костюмов для главного героя и прочие интересности).

Теперь к вопросу более насущному - что плохо? Сколь ни удивительно, практически ничего. Под этим самым практически я имел в виду уп-

Итак! Что мы имеем? А имеем мы очень неплохой боевик с Человеком-пауком в главной роли. Я бы даже рискнул назвать его хорошим (совсем чуть-чуть и был бы отличным) боевиком.

любым поверхностям - неважно вертикальным, горизонтальным, в общем, по любым. Посему понятия пола и потолка в **Spider-Man** весьма условны, что вносит в игровой процесс определенную изюминку.

Я вряд ли кого удивлю, сказав, что уровни игры разрабатывались с учетом специфических способностей главного героя и носят ощутимый налет паучьей эстетики. Вот лишь несколько примеров: погоня за Venom'ом под крышами города при помощи паутинных «лиан», игра в прятки с полицейским вертолетом на стенах небоскреба или поездка на крыше поезда с попытками не сорваться под атаками полчиш врагов. Есть где блеснуть во всей паучьей красе. Впрочем, после стольких экшенов, адвенчур и иже с ними Spider-Man вряд ли сможет удивить изощренного игрока. Схема построения этапов использована классическая: уровень, враги, босс, новый уровень. Кстати, несмотря на довольно большое число этапов, протяженность их невелика. При желании Spider-Man можно пройти за два дня, если не очень торопиться. Да, игра короткая, но это, на мой взгляд, и есть ее основное достоинство. Право, ставшее модным в последнее время веяние «60 часов и выше» порядком опостылело. Что такое хорошая игра? Это игра, которая закончилась, не успев надоесть, и при

равление. К раскладке и эргономичности никаких претензий, а вот чувствительность можно было сделать и повыше. Точная ориентация паука в пространстве - занятие непростое (особенно хромают прицельные выстрелы на большое расстояние). Впрочем, к подобному положению вещей вполне можно привыкнуть (в конце концов, я же играл, и ничего), так что не буду делать из мухи слона.

ОНИ НЕ ОСТАЛИСЬ В ПРОШЛОМ, ПОТОМУ ЧТО СДЕЛАЛИ «АПГРЕЙД»

Поговорим о графике. Как я уже вскользь упоминал, «сердце» игры - модернизированный движок от Apocalypse. Несмотря на то, что с момента появления графического ядра прошло более двух лет, Spider-Man не выглядит устаревшей. Джентльменский набор, включающий в себя динамическое освещение, затенение в реальном времени и прочие приятные мелочи придает игровому миру весьма солидный вид, дополняемый колоритными персонажами. Venom, Jonah Jameson и остальные выглядят «как живые», то есть проблем с идентификацией персонажей даже у человека, плохо знакомого с комиксом, возникнуть не должно. Особенно расстаралась Neversoft при создании главного героя, говорят, нынешнего Человека-паука

Главный герой игры знаменитый на весь мир Spider-Man выглядит в своей игре более чем достойно.





даже хотят объявить самым «паукастым» за всю историю видеоигр.

Немного подмочили репутацию супергероя лишь видеозаставки. Не впечатляют ни «силиконовые», ни базирующиеся на игровом движке. Возможно, года полтора назад они бы смотрелись вполне прилично, но сегодня...

Теперь звук. Не буду останавливаться на шумовых эффектах, поскольку их объективная оценка мне не по силам (вы, к примеру, можете сказать, с каким звуком взрывается ракета, влетевшая в окно небоскреба?), перейдем сразу к озвучке. На мой неискушенный в тонкостях английского языка слух, все очень неплохо. Персонажи хрюкают, воют и рычат так, как и ожидаешь, взглянув на них. Голоса актеров похожи на мультсериаловские, в общем, пов-



торюсь, все вполне достойно. Кстати, дикторский текст в игре читает сам Стэн Ли (Stan Lee - если кто не знает, это один из «отцов» Человека-паука). Если прислушаетесь внимательнее, сможете расслышать его характерный ньюйоркский «носовой» говор.

Еще одним знаменательным моментом стал достаточно приятный (хотя и имеющий весьма отдаленное сходство с оригиналом) ремикс заглавной песни из мультсериала: «Spider-Man, Spider-Man, does whatever a spider can...». Впрочем, оригинальная версия мне все же нравилась больше (читатели, имеющие доступ в сеть Интернет могут найти эту песню в формате МРЗ как в нормальной, так и в обновленной версиях), но в целом неплохо.

МЫШИТЕ, НЕ МЫШИТЕ, ИЛИ ДВА СЛОВА В ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Итак! Что мы имеем? А имеем мы очень неплохой боевик с Человеком-пауком в главной роли. Я бы даже рискнул назвать его хорошим (совсем чуть-чуть и был бы отличным) боевиком. Даже я при всей моей нелюбви к Marvel прошел Spider-Man целых два раза (что, вообще-то, редко случается). Отрадно, друзья мои, становится от осознания, что Neversoft Entertainment и Activision не разучились делать хорошие action-игры. Конечно, гарантировать хитовость Spider-Man среди всех без исключения игроков я не могу, но поклонники жанра определенно заполучили в свои руки нечто выдающееся.

Алексей Ковалев <happosai@mail.ru>

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Плюсы: это Spider-man, хорошая графика, увлекательно и недол-

го. Минусы: это Spider-man, странности управления, «никакие» заставки.

Итого: как ни странно, одна из самых лучших игр с Человекомпауком, честно-честно.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	8	
ЗВУК	7	
УПРАВЛЕНИЕ	7	
GAMEPLAY		
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ		

НАЛЬНОСТЬ 6

Несмотря на некоторые проблемы с управлением и относительно невысокой слож-

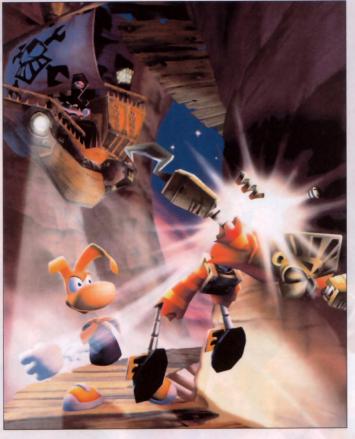
ностью (а также небольшой продолжительностью), Spider-Man y Neversoft и Activision получился на редкость качественным продуктом.





Rayman 2:

Есть такие игры, которые, как говорится, "цепляют". Происходит это в тех, к несчастью, далеко не частых случаях, когда разработчикам удается попасть в самое яблочко, создав чтото из ряда вон выходящее, красивое и запоминающееся. Может быть, тут сказывается умение предугадывать потаенные желания фанатов, может быть, мастерство и опыт, а возможно, чтото еще. А если кому-то стало уж очень любопытно - свяжитесь с французским издательством **Ubi Soft Entertainment и** поинтересуйтесь, в чем же секрет привлекательности их Rayman 2: The Great Escape. А я пока расскажу, что сам думаю по этому поводу.



ния играет важную структурирующую роль, а не является второстепенной мотивацией какого-нибудь платформенного занудства.

Со времен первой части во вселенной Рэймэна произошли радикальные изменения: из простенькой, но симатичной платформенной бродилки в двух измерениях вырос сурьезный такой action/adventure, правда, все такой же платформенный, но уже абсолютно трехмерный. Налицо тот самый редкий случай, когда продолжение на несколько порядков превосходит оригинал. Но приобретенные три измерения оказались лишь одной из немногих новаций, созданных усердными разработчиками. По сравнению со своими стилистическими предшественниками Rayman 2. снабженный отличной графикой, великолепным саундтрэком и прекрасным игровым процессом, может смело претендовать на присутствие в самом авангарде платформенного жанра.

Авторы создали около 45 уровней, расположенные в 17 удивительных мирах, плюс бонусные локации. Работа фантазии дизайнеров должна быть оценена по справедливости - пять баллов. Вы сможете побывать в непроходимых джунглях, девственных лесах, топких болотах, посетить берега фантастических океанов и морей, забраться в пещеры и даже внутры вулкана и наконец доберетесь до корабля пиратов. Графическое исполнение каждого из отдельных мест просто великолепно. Деталь-

The GREAT ESCAPE

Жанр: platform action/adventure Издатель/ Разработчик:
Ubi Soft Entertainment/
Ubi Soft Entertainment
Количество игроков: 1

Альтернатива: Spyro

Первая часть приключений смешного существа по имени Рэймэн, обитающего на далекой планете в причудливом мире, полном невероятных приключений, увидела свет в середине 90-х годов. С тех пор по всему миру продано уже более четырех миллионов копий этой игры, что для подобного, в общемто, ничем особенным не выдающегося проекта, является просто феноменальным успехом. В чем же секрет? Да наверное в том, что Ubi Soft действительно умеет делать хорошие игры: ей удалось совместить классическую жанровую форму с нестандартными, отлично запоминающимися героями и прекрасным юмором. С тех пор по меркам игровой индустрии прошел огромный временной отрезок - чего только не успело случиться за это

время! Никто и не сомневался, что сиквел будет создан, ведь четыре миллиона - очень серьезная цифра. Так и случилось: Rayman 2: The Great Escape наконец-то увидел свет (честно говоря, это произошло уже несколько месяцев назад, но в связи с интенсивным потоком материалов у нас просто не было возможности как следует описать игру, а она того стоит. Наконец-то мы до нее добрались!).

Сюжетная концепция продолжения приключений не блещет оригинальностю, но на нее и не претендует. Итак, на родную планету Рэймэна напали злобные космические пираты, возглавляемые адмиралом по имени Rasorbeard (Боро-





да-Бритва). Негодяи не ограничились порабощением всего населения планеты, включая нашего героя: они уничтожили энергетическое ядро этого мира, расколов его на тысячу светящихся шариков (в оригинале - Lums). Тем не менее, Рэймэну удается сбежать с вражеского корабля, где он был заключен. Теперь его священной задачей стало спасение родной планеты и соотечественников. Помочь ему смогут лишь фея Ли и четыре волшебные маски. Если ему удастся собрать их и всю тысячу магических осколков, то станет возможным разбудить могущественного Духа Полокуса, а уж он-то способен изгнать захватчиков. Следует отметить, что в Rayman 2 сюжетная ли-





Вышедший год назад на более мощных платформах, Rayman 2 даже на PlayStation способен поразить игроков своей замечательной графикой и, что самое главное, качественным игровым процессом.

Touring Cars





SONY





http//www.gameland.ru







нейшие бэкграунды, запоминающиеся ландшафты, чудесные эффекты - будь то отсветы раскаленной лавы, блики лунного света и таинственное свечение вод океана. Чувствуется, что разработчики тщательнейше продумали каждый пейзаж - иначе уровни вряд ли производили бы столь сильное "атмосферное" впечатление. Иной раз появляется четкая уверенность, что это перенесенный на SPS полноценный мультфильм (потом я узнал, что Ubi Soft действительно сотрудничает с французскими мультипликаторами). Ощущение присутствия в незнакомом, удивительном, причудливом мире многократно усиливается странными персонажами, населяющими планету Рэймэна. Каждый из них вызывает у вас удивление или даже смех. Мне лично наибольший кайф доставило постоянное участие в игре главного помощника Рэймэна - некого Глобокса, напоминающего помесь чеширского кота с летающей лягушкой. Подавляющее их большинство (кроме тех, которые вообще говорить не умеют) изъясняется на своем непонятном туземном наречии, сопровождаемом

перерастая из помпезных оркестровых полифоний в более угрожающие мелодические линии, соответствующие ходу событий на

Уникальным свойством Rayman 2: The Great Escape по сравнению с



другими представителями того же жанра является то, что он совсем не надоедает. Несмотря на то, что игра вообще-то сложная, при известной степени упорства и заинтересованности, она проходится на одном дыхании - от начала до конца за несколько вечеров. Разработчикам удалось таким образом сбалансировать и разнообразить игровой процесс, что на каждом этапе играющему приходится раскрывать новые стороны умений главного героя, равномерно совер-

Для французского издательства Ubisoft **Rayman является** неофициальным талисманом, и играм с его участием уделяется максимум



внимания.



Авторы создали около 45 уровней, расположенных в 17 удивительных мирах, плюс бонусные локации. Работа фантазии дизайнеров должна быть оценена по справедливости - пять баллов. Вы сможете побывать в непроходимых джунглях, девственных лесах, топких болотах, посетить берега фантастических океанов и морей, забраться в пещеры и даже внутрь вулкана и наконец доберетесь до корабля пиратов.

английскими субтитрами (по-моему, прекрасная находка!). Голоса героев воспроизведены жутко прикольно - не важно, что они там болтают, важно КАК. Да и сам Рэймэн со своими постоянными дурацкими репликами слушается на ура. По крайней мере, я абсолютно уверен, что настоящий Рэймэн, если он где-нибудь и живет, то охает, кряхтит и бормочет он именно так, а никак иначе. Своеобразные звуки, порождаемые окружающей средой (эффектные водопады, стук камней, шипение лавы и т.д.) замечательно дополняются саундтрэком. Музыкальные темы плавно сменяют друг друга,







не менее, он вполне разумен и нарастает постепенно, так что к первому боссу вы должны оказаться во всеоружии. В Rayman 2 предусмотрена достаточно либеральная система прохождения этапов: если вы погибаете, то отбрасывать вас к самому началу никто не собирается. Что радует.



В своей первой трехмерной игре Rayman'a поджидает куча различных препятствий, врагов и даже несколько друзей.



шенствуясь и набираясь опыта. Кроме того, огромное количество замечательно продуманных элементов просто не дает скучать: только что вы раскачивались в воздухе при помощи ваших магических умений, теперь вы уже скачете на огромном двуногом карандаше, еще минута - и герой мчится на водных лыжах, прицепленных к змее, или спасается от клацающих челюстей кровожадного чудовища. Подобное разнообразие в значительной степени объясняется появлением нового измерения, которое авторы эксплуатируют самым активным образом. В дополнение ко всему у Рэймэна появилось несколько новых умений, включая способность использовать свои волосы в качестве вертолета (!). Кстати говоря, без него обойтись в игре просто невозможно. Уровень сложности настроить нельзя, тем





Конечно же, разработчики Rayman 2 не придумали в жанре платформенных игр ничего нового. Тем не менее, им удалось сделать то, что получается у считанных единиц: свести воедино все те черты, за которые мы ценим платформенные игры как таковые. В Rayman 2 есть все, что нужно: великолепная графика, замечательный саундтрэк, фирменный супергерой и фантастически богатый игровой процесс. Давайте просто скинем со счета мелкие недостатки и поиграем в хорошую игру. А иначе, зачем же их делают?

Иван Напреенко

МНЕНИЕ АВТОРА

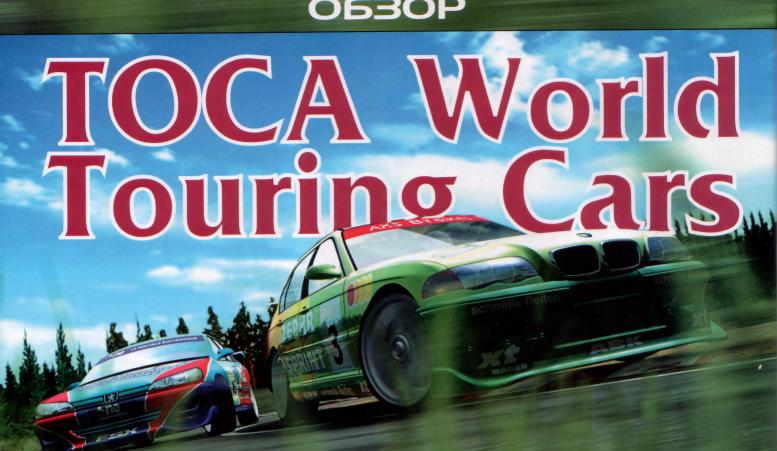
Не предлагая ничего кардиналь но нового, Rayman 2: The Great Escape по праву может считать-ся одной из самых красивых платформенных игр из имеющихся на данный момент на PlayStation. Все классные идеи, заложенные еще в первой части игры, полноценно раскрылись в этом продолжении. Идеально подходит как для младшего по-коления поклонников SPS (хотя временами сложновата), так и для всех желающих отвлечься от крови, запаха пороха и глобальных проблем человечества. В этом качестве может быть про-писана почти как психотерапев-тическое средство.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	9	-	
звук	8		
УПРАВЛЕНИЕ	8	K	
GAMEPLAY	8		Ę
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	8		ď,

СЛОВО РЕДАКТОРА

Несмотря на все свои многочисленные заслуги и неоспоримые качества, Rayman 2, к сожалению, местами способен навеять настоящую тоску. Но в общем и целом, эта игра дей-ствительно достойна вашего внимания.



Если вы спросите у простого американского паренька, в какие гонки он предпочитает играть у себя дома на PlayStation, то другие названия, кроме Gran Turismo и Ridge Racer, вы вряд ли услышите. А вот если вам удастся задать тот же самый вопрос его европейскому сверстнику (для контраста лучше всего заловить какого-нибудь англичанина), то обнаружите, что наибольшей популярностью пользуются игры из Codemasters'овской серии TOCA. Что поделаешь — обычная расстановка обычных факторов маркетинга. И только наш российский геймер прекрасно разбирается (смеем надеяться, что не без нашего в том участия :)) как в релизах европейских, так и в продуктах японских с американскими издательствами. Но вернемся к нашему маркетингу...

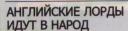
Жанр: racing simulator Издатель/ Разработчик: Codemasters/ Codemasters Количество игроков: 1-2 Альтернатива: Gran Turismo 2, Colin McRae Rally, Ridge Racer Type 4











Английская компания Codemasters давно заслужила репутацию одного из самых упертых издательств Евро-



первую очередь на обитателей туманного Альбиона, она всегда добивалась очень значительного успеха в таких в общем-то скромных масштабах. Конечно же, ее известность в Европе абсолютно оправданна игры от Codemasters великолепны, спору нет! Но в остальном мире и в первую очередь за океаном, работы гордых великобританцев никогда особенно не чтили, а речи о всенародной популярности даже идти не могло. И вот настал день, когда руководство компании надоело мириться с тем фактом, что где-то их проекты не признают. Поэтому на-

пы. Ориентируя свою продукцию в

Codemasters, как обычно не поскупилась на покупку различных лицензий чтобы сделать свою очередную гонку как можно более реалистичной и популярной среди своих фанатов.

конец-то было решено покончить со 'снобско-выпендрежной" политикой, ведь business есть business. И выход в свет игры TOCA World Touring Cars стал чем-то вроде первой ласточки смены стратегических ориентиров именитого издательства. Перед нами первый - релиз от Codemasters, предназначенный для игровой общественности всего мира. И сразу признаем, что получился он просто великолепным.

эволюция видов

Как известно, серия гоночных симу-

ляторов ТОСА насчитывает три (включая последнюю) достаточно разных части, которые нам важны для понимания того, откуда, как говорится, ноги растут у TOCA WTC: World Rally Championship. В первой части игры основной акцент делался на реализм происходящего. Если вы не успевали снизить скорость перед крутым поворотом, то ваша машина весьма натуралистично переворачивалась, а вам оставалось лишь, стиснув зубы, наблюдать, как соперники проносятся вперед к заветному финишу. Кроме того, суровая действительность спортивных заездов не позволяла вам сорвать накопившуюся ненависть на вражеских мобилях: за нарушение правил безопасного дорожного движения можно было получить черный флаг и вообще лишиться права участвовать в состязании. Естественно, от такой жесткости условий могли "протащиться" только самые упертые фанаты гонок. Тем не менее, как пока-





зывает опыт, большинству игроков нравятся более либеральные развлечения, а придерживаться строгих правил они предпочитают в обычной "реальной" жизни. Хорошо это или плохо - уже другой вопрос, но факт остается фактом. Рано или поздно, но его осознали ребята из Codemasters и при создании второй части внесли необходимые, по их мнению, поправки. Они оказалось слишком незначительными, а геймеры реагировали примерно следующим образом: "Не, игра крутая, спору никакого. Но я люблю чего-нибудь попроще, поаркадней". И шли играть в Destruction Derby. Наконец, Codemasters надоело создавать игры для избранных, и поворот к широким народным массам совершил-CR: TOCA WTC: World Rally Championship является стопроцентным аркадным гоночным симулятором с прекрасной реализацией возможности превращения безумно дорогих и красивых авто в блестящий смятый металлолом. Популизм восторжествовал.

ВОПРОС ПЕРВЫЙ: ГДЕ МЫ БУДЕМ ЕЗДИТЬ?

Интернациональная ориентированность проекта выражается не только в смене слова "British" в названии на "World". В первую очередь это проявилось в том, что вопреки обычной консервативности, позволявшей ездить только на британских трассах, разработчики предложили вниманию игроков аж 23 разнообразнейших треках на пяти континентах планеты Земля. Таким образом, игра превращается не только в прекрасное развлечение, но и в замечательный географический экскурс по всем уголкам света: Laguna Seca, Bathurst, Hokenheim, Watkins Glen, Suzuka, Monza, Vancouver, Sidney - и это, как вы понимаете, далеко не все "горячие местечки", которые можно посетить. Сами видите: размах у разработчиков глобальный, прямо-таки геополитический - разве что жители Чукотки могут обидеться, не обнаружив родных краев в длиннющем списке. Понятное дело, что все реальные трассы до мельчайших

подробностей воссозданы в виртуальном пространстве великолепной игры, а графика в ТОСА WTC: World Rally Championship просто прекрасная - взгляните на скриншоты. Никак не пойму, архитекторы треков нарочно подбирали такие красивые пейзажи или же дизайнер все-таки их "подсластили"?

ВОПРОС ВТОРОЙ: НА ЧЕМ МЫ БУДЕМ ЕЗДИТЬ?

На машинах :). На разных, мощных, потрясающе красивых и очень, ну просто очень дорогих машинах. Codemasters не поленились и добились от производителей получения лицензий на использование более 40 марок автомобилей. Ценители железных коней найдут здесь и Volvo, и Peugeot, и Vauxhalls, и Laguna, и Dodge Viper, и Subaru, и ВМW, и TVR (я вот тут подумал: может, не стоит перед каждой маркой союз "и" ставить? ;)) и Audi TT, и Lotus, и Ford. Таким образом, в игре представлены машины разных интернациональных лиг, борющихся за мировое первенство. Естественно, каждое авто обладает уникальными техническими характеристиками (вполне соответствующими реальным параметрам, все реальные физические показатели соблюдены и отлажены очень досконально - сказывается привлечение к разработке консультантов-профессионалов), и любителям перемазаться в машинном масле (как мне, например) будет приятно узнать, что многие детали и системы можно настроить и отрегулиро-

РАЗБЕРЕМСЯ ПО ПОНЯТИЯМ...

В TOCA WTC: World Rally Championship предусмотрен целый ряд различных режимов, приятно разнообразящих жизнь играющего. Есть стандартные для жанра quick race, time trial и замечательно отлаженный multiplayer. Основным режимом является преслову-



тый Championship, в ходе которого ваша команда должна пробиться в Высшую международную лигу и в конце выиграть мировое первенство. Все зависит исключительно от ваших умений - так что надейтесь только на себя. В игре существует сложная система набора очков, и общая структура чемпионата предоставляет очень



TEA. 258 86 27

Только в сетевой галерее "Модерн арт" вы найдете все для оформления вашего сайта, журнала, рекламной кампании.

МОДЕРН АРТ — ЭТО УНИКАЛЬНАЯ КОЛ-ЛЕКЦИЯ ЦИФРОВЫХ ИЗОБРАЖЕНИЙ ОТ СОВРЕМЕННЫХ ХУДОЖНИКОВ.

MODERNART.RU



0630P



гибкие возможности осуществления вашего карьерного роста. Это значительно повышает переигрываемость, да и вообще, кто не любит поимпровизировать и поискать нестандартных путей к заветному пьедесталу!

сом напротив колеса машины соперника, не стесняйтесь - поворачивайте порезче. А теперь внимательно смотрите в зеркало заднего Вида: правда, красивое зрелище? Триста тысяч долларов на асфальте вверх всеми четырьмя колеса-

обычный симулятор ралли чуть ли не в высокое искусство. Codemasters великолепно удалось ухватить самую суть гонок, какуюто неуловимую идею этого вида спорта. Это проявляется в том, что разработчики создали чрезвычайно сбалансированный и захватывающий продукт: вроде бы мчишься по шоссе со скоростью 150 миль в час, времени думать нет ни секунды - и в то же самое время приходится опенивать и блокировать действия противников, рассчитывать позицию твоих партнеров по команде и следить за трассой. Физическая модель поведения автомобиля до такой степени точно воспроизведена, что при максимально вжатых тормозах на высокой скорости машина начинает терять управление. Следует отметить, что если бы не четко отрегулированное управление, играть было просто невозможно.

сной графикой и лицензионными

машинами. Еще раз повторяю - это

не так. Ценители тонкостей гоноч-

ных стратегий найдут массу инте-

ресных элементов, превращающих

же незначительные глюки, которыми грешит любая (да, абсолютно) игра на PlayStation совсем не портят игрового процесса - на них просто нет времени отвлекаться.

ПОХОЖЕ - ЭТО MUST BYE!

Очевидно, что, беря в расчет все вышесказанное, **TOCA WTC: World** Rally Championship заслуживает названия лучшего гоночного симулятора последнего времени. Англичане всему миру доказали, что не одни японцы умеют делать крутые racing-игры. Опыт, полученный в течение работы на европейском рынке, принес великолепные результаты, это своеобразное "затворничество" породило очень цельный и зрелый продукт. Тщательно проработанный и сбалансированный игровой процесс, чудесная графика, множество реальных машин и трасс, чуточку безумной аркадности - вот рецепт настоящего хита, который просто обязан понравиться не только фанатам традиционных ТОСА-серий, но и ценителям качественных, зажигательных игр во всем мире. Единственное, о чем могут пожалеть придирчивые фэны - это тот факт, что в игре не фигурируют имена реальных гонщиков. Лично меня это не смущает. Поэтому позвольте вам порекомендовать TOCA WTC самым настоятельным образом.

Иван Напреенко

Интернациональная ориентированность проекта выражается не только в смене слова "British" названии на "World". В первую очередь это проявилось в том, что вопреки обычной консервативности, позволявшей ездить только на британских трассах, разработчики предложили вниманию игроков аж 23 разнообразнейших треках на пяти континентах планеты Земля.

УДОВОЛЬСТВИЕОТ РАЗРУШЕНИЯ

То, что разрушение может достав-

лять удовольствие, доказал еще дедушка Фрейд. Деструктивные импульсы нельзя подавлять - их нужно или сублимировать (превращать в положительную энергию), или же просто-напросто выпускать на свободу. В каждом из нас сидит зверь так давайте выведем зверушку на прогулку. Как оказалось, уничтожение дорогих предметов может доставлять особенный кайф, тем более, когда оно абсолютно ненаказуемое (в этом отношении виртуальные развлечения наверняка спасли множество ценных вещей, хотя мы об этом даже и не узнаем). Насколько прикольным может быть раздолбание дорогущего автомобиля, я узнал, только поиграв в TOCA WTC: World Rally Championship. Эта возможность реализована в проекте на все сто и графически, и по сути. Машины замечательно корежатся, ломаются, рассыпаются на запчасти, скрипят и переворачиваются. Если раньше вы переживали из-за того, что поцарапать вражеский Dodge нельзя из угрозы дисквалификации, то теперь забудьте об этом... На финишной прямой вас подрезает чей-то наглый "форд", нет проблем - дави на газ и выталкивай наглеца прямо в придорожную канаву. Пускай дружок отдохнет, поостынет - может, образумится. Есть еще один прикольный прием: оказавшись вашим передним колеми... Однако учтите: ваши противники прекрасно умеют делать то же самое: подрезать на крутом повороте - для них как, простите, два пальца... А если уж вылетите в песочную придорожную полосу, то секунды драгоценной скорости будут уже безвозвратно потеряны. Одним словом, Destruction Derby отдыхает.

И ВСЕ ЖЕ - ЭТО НАСТОЯЩИЙ СПОРТ

Прочитав предыдущую часть, у вас может сложиться превратное впечатление, что **ТОСА WTC** окончательно переродилась в туповатую аркадную развлекушку, которая может похвалиться только лишь клас-

Именно сильный стратегический фактор TOCA WTC: World Rally Championship ставит его наравне с тем же Gran Turismo.

Я знаю, что рискую навлечь негодование ортодоксальных фанатов, но все же осмелюсь заявить, что местами игра от Codemasters визуально выглядит даже лучше, чем Gran Turismo 2. Чего только стоят световые эффекты: солнечные блики передвигаются по капоту при малейшем маневре машины, а внимательно присмотревшись, можно увидеть, как колеса поворачиваются независимо от управления (при потере контроля на вжатых тормозах). Аккуратнейше проработаны все поверхности: от блестящего асфальта до теней на моделях автомобилей. Те

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Настоящее событие в игровой индустрии. Замечательнейший гоночный симулятор, прямо-таки воплощающий классическое "английское" качество от Codemasters. Ключевые слова: живописные трассы, быстро, очень быстро, красивые дорогие машины, еще быстрее, бэ-э-эм, банг, бум!, первое место, клево, круто, весело! Монополия Gran Turismo 2 на звание лучших гонок для SPS наконец нарушена. Must Bye, однозначно.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА 9	
3BYK 8	П
УПРАВЛЕНИЕ 8	b
GAMEPLAY 8	ľ
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ 7	



СЛОВО РЕДАКТОРА

Один из лучших автосимуляторов на планете, которому не мешало бы наконец-то перейти на более мощные игровые системы. Тем не менее, даже на PlayStation от него получаешь одно удовольствие.



0630P

Mr. DRELER

Жанр: аркадная головоломка Издатель/Разработчик: Namco/Namco

Количество игроков: 1 **Альтернатива:** Dig Dug







Признаюсь, что как только я услышал название Mr. Driller, я ощутил легкую зубную боль. Самое любопытное, что если потратить известное время на эту игру, как раз и можно получить приблизительно такие ощущения... Но не буду забегать вперед. Как оказалось, серьезные ребята из Namco замаялись создавать глобальные проекты, поэтому, чтобы не терять драгоценное время и совместить легкий отдых с работой, в стенах именитого японского издательства решили нас осчастливить историей про подвиги мистера Дриллера. И вот что из этого получилось...

В **Mr. Driller** вы не обнаружите ни головокружительных погонь, ни жестоких перестрелок, ни распот-

コースを選んでください
ABCD サプウェイコース
DEPTH 100m CLEARTIME 0'15"00

RECORD 0'15"00
NAME DAI

нее по ночам. Что касается жанровой принадлежности, Mr. Driller классифицируется достаточно расплывчато - puzzle game. Видимо, предполагается, что вам придется напрячь мозговые извилины и регулярно советоваться со знакомыми профессорами. Если следовать за незатейливым замыслом авторов, игра должна привить играющему простейшие навыки глубинного бурения. С какой стати? А с такой, что поверхность нашей матушки-Земли неожиданно начала покрываться толстенным слоем каменных плит,



рошенных зомби, ни очаровательных блондинок - ничего такого здесь нет. Вообще-то, это игра вроде бы предназначена самой что ни на есть детской аудитории, но это, естественно, не означает, что ваш дедушка не захочет играть в

поэтому ситуация грозит перерасти в настоящий апокалипсис. Спасти планету и ее обитателей может только он (то есть вы) - мистер Дриллер собственной персоной. Доставайте из кладовых отбойные молотки - и вперед...

На этот раз процесс спасения планеты заключается в целенаправленном уничтожении злополучных камней и булыжников. Игровой процесс напоминает одновременно "Диггер", "Булдер Даш" и (почему-то) "Тетрис". Вам нужно



выдалбливать туннели в породе вот и все. При этом нужно помнить основные установки: надо уложиться в отведенный запас воздуха (или найти спасительную кислородную подушку), успевать уворачиваться от подрытых глыб и не забывать, что одинаковые по цвету породы, находящиеся в соприкасающемся положении, уничтожаются вместе. Примитив? А то! Ну-ка, попробуйте описать, что нужно делать в "Тетрисе"? Что, разве звучит хоть скольконибудь интеллектуальнее? А уж про "Диггер" я молчу... Так что нечего тут критику разводить - нормальная японская аркадная головоломка, вполне увлекательная, но... уж слишком недолго длится эта ее увлекательность. Все же "Бульдер Даш" (или даже мой любимый "Бомбермэн") гораздо прикольней. А с мистером Дриллером многодневное развлечение вряд ли получится (а то как бы и вправду зубная боль не одолела), потому что геймплей в известной степени зануден и однообразен. Возможно, что мое мнение субъективно, но в данном случае на роль объективного судьи претендовать просто глупо.

Серьезно говорить о графике в этой игре по понятным на скриншотах причинам не приходится. Нет, она не то что плохая - просто очень простенькая, но аккуратная и веселая. Вердикт по этому аспекту: годится. Что же касается звуковой стороны и музыки в частности, то она мне очень понравилась. Особенно шизофренические музыкальные линии саундтрека игры: в одной композиции стили и настроение сплавлены каким-то совершенно невообразимым способом - здесь попсовая клавишная мелодия перетекает в жесткие гитарные структуры. которые, в свою очередь, последовательно перерождаются в психоделический нойз, затем в плавный эмбиент и, наконец, возвращаются к фортепьянной гармонии. Иной раз создается впечатление, что композитор страдал расчетверением личности, но в итоге все получилось очень прикольно.

В Mr. Driller предусмотрено несколько режимов игры, созданных для повышения переигрываемости. В моем случае Namco не достигло поставленного результата - мне все равно было скучновато. Может быть, на кого-то приключения мистера Бурильщика произведут большее впечатление, но советовать немедленно бежать и искать диск с игрой я не могу. Будет возможность - попробуйте поиграть, а нет - так не переживайте.

Иван Напреенко

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Никак не пойму - зачем было издавать эту игру на PlayStation. Это же самое что ни на есть Game Boy'евское развлечение: сел в метро и дыр-дыр-дыр-дыр...

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	5		_	
ЗВУК	8			
УПРАВЛЕНИЕ	6	н		
GAMEPLAY		r		Ω
ОРИГИНАЛЬНОС	ТЬ 6			.U

СЛОВО РЕДАКТОРА

Редкая новинка в жанре головоломок не разочарует поклонников жанра. Всем остальным рекомендуем купить Colin Mc Rae Rally ;).

ATV: Quad Power Racing

Жанр: гонки Издатель/Разработчик: Acclaim/Climax

Количество игроков: 1-2 Альтернатива: Sled Storm

Что-то меня в этом месяце хрони-

чески преследуют посредственные

карма, а может, злая шутка редак-

тора? Нет, Боря не стал бы так из-

деваться. Скорее, это заговор раз-

работчиков, решивших под конец

года поизмываться над игроками. И

что особенно обидно, игры все как

на подбор оригинальные, можно

даже сказать, эксклюзивные. Да,

такое сотворить! Увы, именно с

при должном подходе можно было

этим самым "должным подходом" и

спортивные игры. Возможно, это







люсь, если у участников соревнований по ATV подобно серфингистам, хоккеистам, футболистам и прочим ...истам" есть своя лига. Даже уверен, что она есть. Впрочем, для нас это не имеет значения, поскольку

Quad Power Racing никакими лицензиями не обладает. Как пишут законопослушные янки: "Все персона-

официально проводятся в США и не

достаточно известны среди местных

(и не только) жителей. И я не удив-

то чтобы особенно популярны, но







возникают проблемы. В чем я и имел "счастье" убедиться сначала в Surf Riders, а теперь вот еще и в ATV. Впрочем, довольно пустых слов, начнем.

Для начала скажите-ка мне: вы знаете, что такое ATV? Ну, как же так! Нам ведь на них всю игру ездить. Срочно взгляните на скриншоты. Разглядели? Вот эта четырехколесная штука и есть ATV. Расшифровывается как All Terrain Vehicle, то есть "Машина повышенной проходимости", и представляет собой четырехколесный полноприводной мотоцикл, точнее, квадрицикл. Соревнования по ATV вполне





жи, события и ситуации являются плодом художественного вымысла. Любые совпадения с реальными лицами и ситуациями случайны".

Итак, что увидим мы, вставив диск в приставку? Самым первым нас встретит неизбежный и опостылевший экран "Loading". Загружается QPR долго, практически непростительно долго. "Практически", но не непростительно, потому что, несмотря на чрезмерную длительность процесса, грузится игрушка исключительно по делу, не раздражая многократным появлением таблички "Loading", к примеру, при переходе с экрана на экран меню. Да и

> **ATV Quad Power Racing** посвящена новомодному виду спорта — гонкам на "квадрициклах". Говорят, что мода на него скоро дойдет и до России ;).

в ходе самого процесса игра старается по мере сил своих развлечь игрока, демонстрируя сомнительного качества фотографии и "смутительный" прогрессинликатор.

После того как вы насладитесь вышеописанной процедурой, нас, друзья мои, ждет незабываемая встреча с основным меню. Незабываемая она потому, что

трудно забыть то, что видишь из игры в игру вот уже шесть лет. Single Race, Time Attack, Championship, Options - вы ждали чего-то еще? Не дождетесь! Если есть желание, залезьте в настройки (Options). Ничего из ряда вон выходящего сотворить над игрой, понятное дело, не получится, но, по крайней мере, клавиши управления узнаете. Кроме того, здесь же можно выбрать погоду и время суток для следующего соревнования - это довольно полезная опция.

Основным режимом по давно устоявшейся традиции является Чемпионат (Championship): именно здесь зарабатываются секретные машины и открываются новые трассы, так что играть будем в

вых, это полезно с точки зрения прохождения игры. Во-вторых, Тіте Attack уж слишком безрадостен, а в Single Race не

основном в него. Во-пер-



дают призов. К тому же, в них обеих доступны только трассы, пройденные в режиме Чемпионат. Так что вперед!

Большая гонка проходит в двух категориях Amateur и Pro, то есть "Любители" и "Профессионалы" соответственно. Принципиальной разницы между двумя режимами нет. Профи доступны более мощные квадрициклы и объездные пути на любительских трассах, закрытые всевозможными препятствиями, вот и все. Даже трассы одинаковые. Трассы... Да, трассы.





OPROP



Трассы в Quad Power Racing - это нечто. Причем слово "нечто" я употребил в саркастическом контексте. По большому счету, их всего три (Forest, Snow, Desert), но зато огромных. Структура построения уровней напоминает Road Rash, есть одна большая сеть взаимосвязанных дорог (хотя в данном случае уместнее слово "бездорожье"), по которым, слегка изменяясь от уровня к уровню, пролегает маршрут гонки. Чтото вроде того: на первом этапе мы повернули на развилке налево, на втором - направо. Довольно любо-

нялись выше уровня банальных задумок. Исполнение оставляет желать лучшего. Трассы сбалансированы просто отвратительно, проще говоря, слишком длинные и невразумительные. Прежде чем ваш гонщик доберется до финиша, вы можете трижды уснуть перед экраном телевизора. Искусственный интеллект не обладает должной динамикой, спабые соперники сразу же остаются позади, сильные вырываются далеко вперед, игроку остается в гордом одиночестве нарезать круг за кругом, с тоской думая: "Когда же все



Единственный примечательный момент - ландшафт. Настоящее бездорожье - ямы, кочки, рытвины, колдобины. Как россиянин, я оценил. Все остальное - пиксели, многомного пикселей. На окружающую растительность в трезвом виде смотреть вообще не рекомендуется, а модели мотоциклов способны испугать даже человека, видевшего Surf Rider (меня лично напугали). На этом фоне на удивление достойно смотрится камера. Причем, как ни странно, удачнее всего вышел неудобоваримый обычно вид "из

лять квадрициклом без ездока. Как это? Вот и я не знаю. Однако главное даже не это. Больше всего удовольствие от игры портит управление. Я бы охарактеризовал его как истеричное. Чрезмерно чуткое, но при этом инерционное. Несовместимое сочетание. К тому же любое ваше действие приводит к неизбежной потере скорости, что не позволяет толком пользоваться тормозами и power-slide'ом. М-да.

В общем, друзья мои, давайте-ка пожелаем Climax и Acclaim дальнейших творческих успехов. Точнее, творческих успехов в дальнейшем (да, так будет правильнее). А сами давайте сходим в магазин и купим какую-нибудь нормальную игру - Gran Turismo, например, или Need for Speed.

Алексей Ковалев <happosai@mail.ru>

Для начала скажите-ка мне: вы знаете, что такое ATV? Ну, как же так! Нам ведь на них всю игру ездить. Срочно взгляните на скриншоты. Разглядели? Вот эта четырехколесная штука и есть ATV. Расшифровывается как All Terrain Vehicle, то есть "Машина повышенной проходимости", и представляет собой четырехколесный полноприводной мотоцикл, точнее, квадрицикл.

пытное для спортивной игры решение. Благодаря подобному подходу Climax смогла организовать довольно удачную систему секретных и не очень объездных путей. Хорошая идея, весьма, кстати, облегчающая жизнь. Но как я уже говорил выше, Quad Power Racing - это игра, в которой все хорошие идеи так и не под-

Desirion 5/6

VALADS POSITION 3/6

это кончится?". Впрочем, перемыть косточки игровому процессу мы еще успеем (это удовольствие я приберегу напоследок), а пока вернемся к трассам. Окончательно убивает удовольствие от прогулок с ветерком по игровому миру его вгоняющая в апатию монотонность, вдвойне невыносимая вкупе с упомянутой выше занудностью. В игре используется всего три комплекта текстур (пустыня, лес и снег), благодаря чему все трассы этапа выглядят совершенно одинаково. Можно сказать, глазу зацепиться не за что. Ладно, раз уж начал про текстуры, обругаю заодно уж и графику. Чего уж тут скромничать. Тем более что наскромничать больше, чем Сlimax, мне вряд ли

Графическое оформление ATV Quad Power Racing не блещет ни особым качеством, ни разнообразием. Тем не менее, со своей задачей оно справляется, хоть и не до кониа.

глаз". Вы когда-нибудь видели видеосъемки, сделанные на бегу? Так вот, очень похоже и, как мне кажется, стильно.



Так, смотрю я, статья близится к завершению, значит, как я и обещал, настало время препарировать игровой процесс. Как я уже говорил, АІ чрезмерно прямолинеен, поэтому "не знает слов любви". Ваши противники либо совсем "дети", либо совсем профессионалы - третьего не дано, а жаль. Хочется хоть какой-то гибкости. Довольно неплохая физическая модель тоже имеет склонность к всевозможным странностям. К примеру, когда ваш горегоншик вылетает из седла после очередной колдобины и начинает пахать носом землю, вы еще целых пять секунд можете управ-

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Сон, это всего лишь дурной сон. Я никогда не видел ATV: Quad Power Racing. Я по-прежнему могу спокойно играть в игры от Climax. Повторяйте вместе со мной, и скоро вам станет легче.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	6	
ЗВУК	7	_
УПРАВЛЕНИЕ	6	<u> </u>
GAMEPLAY	5	1 5
ОРИГИНАЛЬНОС	ть 6	U.U

СЛОВО РЕДАКТОРА

На самом деле в ATV Quad Power Racing не все так плохо, как может показаться сразу. В эту игру совершенно спокойно можно играть и даже получать от этого некоторое удовольствие. С другой стороны, сделать ее намного лучше никто разработчикам не мешал.

Gerry Lopez Surf Riders

Жанр: sport

Издатель/Разработчик: Ubi Soft **Количество игроков:** 1

Альтернатива: пока нет

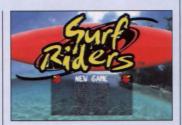






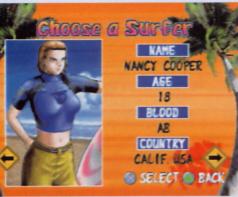
Несмотря на достаточную раскрученность в среде "продвинутой" молодежи и вполне заслуженный статус экстремального вида спорта, серфинг почему-то совершенно

циация Профессиональных Серфингистов". Так вот, благодаря приобретенным у оной правам Surf Riders - игра не менее официальная, чем Official PlayStation. Что это значит, я думаю, объяснять не надо. Но если вы хотите подробностей... Начнем с того, что все в игре "реально". Есть реальные "доски" от известнейших производителей: Gerry Lopez, Local Motion, Pearson Arrow, Town & Country, Natural Art. Время в игре измеряется официальными хронометрами G-Shock.



Настоящиё серфингисты, видимо, в эту игру играть не станут — у них ничего не получится... дело, никаким эффектом прозрачности здесь и не пахнет, более того, я, конечно, не эстет, но треугольные волны - это уж слишком! Зато камера "хороша". Об нашла единственно верный способ борьбы с негодяйкой, намертво зафиксировав оную. Но самое интересное, что даже при столь минималистском подходе к анимации и графике, Ubi Soft не удосужилась создать достойные модели персонажей. Я не знаю, были ли герои Suff Riders подобно всему остальному лицензированы у











не пользуется успехом у разработчиков. Surf Riders стала первой ласточкой жанра, а следовательно, совершенно уникальна. По крайней мере, второго симулятора серфинга вы на день сегодняшний не найдете.

На чем строится успех спортивной игры? Графика? Игровой процесс? Верно, но я сейчас не об этом. Лицензия? В яблочко! Каждая маломальски приличная компания стремится заполучить в свои руки эту заветную бумажку. Еще бы, ведь она является пропуском в "настоящий мир" с реальными именами, стадионами, машинами и, кроме того, является прекрасной приманкой для фаната. Ubi Soft - скупиться не стала и заблаговременно оной (лицензией) обзавелась. Оказывается у серфингистов есть своя профессиональная организация, кстати, так и называющаяся "АссоСоревнования в SR проводятся в соответствии с реальными правилами. И даже не просто реальными, а полными реальными (именно так и никак иначе). Ладно, довольно об официальности, поговорим о вещах более актуальных - игровом процессе, например. Surf Rider - игра единственная в своем роде, к



тому же новый подвид жанра, так что определенные ошибки и накладки были неизбежны. Ахиллесова пята SR - управление. Каждый уровень начинается с того, что ваш персонаж, лежа на доске, плывет навстречу волне. Нет, с этим никаких проблем, настоящие проблемы начнутся чуть позже, когда вы попытаетесь подняться на ноги. Когда мой горе-серфингист первый раз с надсадным визгом уехал за край экрана, так и не встав на ноги, я подумал: "Бывает". После пятой попытки мне стало весело После пятнадцатой веселье пропало. В общем, через пятнадцать минут я полез в инструкцию. А как можно охарактеризовать управление игры, если с самых первых мгновений ее игрок вынужден лезть в инструкцию? Да как угодно, только не интуитивным.

Основная задача в игре - удержаться на гребне волны, попутно выполняя всевозможные трюки и зарабатывая призовые очки. Заветные "поинты" в Surf Rider начисляются буквально за все - как долго вы продержались на доске, сколько брызг подняли при очередном кульбите, насколько круто развернулись и как много раз перекувырнулись при прыжке. Общий смысл, я думаю, понятен. Основной режим игры - Championship, в ходе которого игроку доведется поучаствовать в первенствах Австралии, Японии, США (Гавайи, Калифорния) и Франции. Приятное разнообразие, но это только на словах. Все уровни в игре совершенно одинаковы. Вверху - небо, внизу вода. Меняется лишь время суток и фоновая картинка.

Вообще, для игры 2000 года Surf Riders выглядит очень уж старомодно. Я ничего не имею против обилия воды, но можно было бы сделать ее посимпатичнее. Понятное ASP, но если да, я им сочувствую. Отмечу напоследок лишь чудный саундтрек. Серф-рок в исполнении The Aquaman, Pollo Del Mar и Los Straitjackets - это вам не какое-нибудь техно.

Алексей Ковалев <happosai@mail.ru>

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Хороший и весьма оригинальный компакт-диск в вашей музыкальной коллекции. В качестве чего-либо другого Surf Riders не заслуживает вашего внимания.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	3	_	
звук	7		
УПРАВЛЕНИЕ	6		
GAMEPLAY	4		n
ОРИГИНАЛЬНОС	ть 7	_	.u

СЛОВО РЕДАКТОРА

Одна из тех игр, в которые невозможно играть и на которые невозможно смотреть.



Специальный выпуск «СТРАНЫ ИГР», полностью посвященный Вселенной ПРОКЛЯТЫХ ЗЕМЕЛЬ

Sydney 2000

Жанр: спорт Издатель/Р

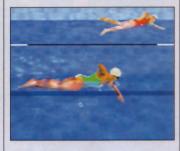
Издатель/Разработчик: Eidos/Attention to Detail

Количество игроков: 1-2 Альтернатива: Int. Track & Field





Прошедшая олимпиада знаменательна не только количеством рекордов, стран-участниц и представленных видов спорта, но и прибылью, полученной Международным Олимпийским Комитетом. Если верить самым скромным подсчетам, чистая прибыль МОК за продажу прав на телевещание, входных билетов на соревнование и прочей коммерческой активности составила около 2 миллиардов



долларов. Свой скромный вклад в эту сумму внесла и Eidos, купившая права на производство игры, посвященной олимпиаде в Сиднее.

Sydney 2000 - сборник из 12 олимпийских видов спорта, собранных под одной обложкой. Игрок может попробовать свои силы в спринте, беге с препятствиями, метании мо-



лота, тройном прыжке, плавании на 100 метров вольным стилем, прыжках в воду, поднятии штанги и т.д. Неплохо для одной игры, не правда ли? Правда, разнообразие это кажущееся, за что стоит поблагодарить на редкость однообразный игровой процесс. К сожалению, за годы, прошедшие с эпохи восьмибитных приставок, подобные игры так и не смогли уйти от примитивной концепции "нажми на кнопку много раз - и получишь результат". Весь процесс состязаний сводится к простому нажатию на клавишу X, причем чем ловчее вы это делаете, тем быстрее, выше, сильнее становится спортсмен и тем лучше будет результат. При этом совершенно не важно, метаете вы молот или поднимаете штангу. Меняется только внешнее оформление (был пловец - стал штангист), суть игры остается неизменной. В принципе, подобное положение вещей вполне закономерно. Глупо было бы ожидать от Eidos, что она впихнет на один компакт-диск двенадцать полноценных игр, но большее разнообразие было бы кстати. Впрочем, не все спортивные дисциплины в Sydney 2000 сделаны по единому





шаблону, есть и приятные исключения. Лично мне очень приглянулись прыжки с трамплина. В отличие от остальных видов спорта. здесь игроку не нужно изо всех сил колотить по клавишам джойпада, поддерживая силу спортсмена на максимальной отметке. Кнопка Х регулирует высоту прыжка, затем от игрока требуется нажимать определенные клавиши в нужный момент времени (когда спортсмен пролетает через разноцветные кольца) для выполнения всевозможных двойных с половиной оборотов и т.д. Кстати, характеристики ваших атлетов можно увеличивать, тренируя их, но все равно самым простым путем к победе станет покупка турбо-джойпада.

Графически игра являет собой довольно тусклый образчик современного искусства. Модели спортсменов угловаты, не отличаются высокой детализацией и вдобавок плохо анимированы. Окружающий мир также не блещет красотой. Довольно неплохие модели стадионов губятся безвкусными текстурами низкого разрешения. Звук дополняет тусклую картину игрового мира. Дикторы объявляют имена спортсменов, болельщики тихо гудят на трибунах, все спо-

койно и сонно. Напоминает реальный звук полупустого зала во время матча футбольных команд третьей лиги. Такой негромкий, нагоняющий сон гвалт, изредка прерываемый свистком арбитра.

Итак, подведем итог. Sydney 2000 не стала откровением, впрочем, лично я от нее этого и не ожидал. Продукт среднего качества, главным достоинством которого является олимпийская лицензия.

Алексей Ковалев <happosai@mail.ru>

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Посредственная игра, которая, тем не менее, благодаря шикарной рекламной поддержке (коей стала отгремевшая недавно олимпиада) имеет шанс найти своего покупателя.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	6	
ЗВУК	6	
УПРАВЛЕНИЕ		
GAMEPLAY	6	
ОРИГИНАЛЬНОСТ	ь7	U.U

СЛОВО РЕДАКТОРА

Не хотелось бы повторяться, но придется. Игрушка Sydney 2000 от Eidos действительно получилась на редкость посредственной и рассчитанной исключительно на фанатов. Ее можно смело пропустить.





50

In Cold Blood

50



64 Parasite Eve 2

64



Вторая часть Parasite Eve от Square, которая недавно вышла в Европе, несомненно, требует к себе как особого отношения, так и нашего детального прохождения.

HEALD BLAD

Михаил Разумкин

Можно долго спорить о качестве этой игры, но одно совершенно точно — пройти ее полностью без подсказок и советов сможет только законченный фанат жанра. В связи с этим мы сочли нужным поместить полное прохождение игры, которое откроет все тайны и секреты шпионской жизни, как ее видят англичане. Совет напоследок: чаще сохраняйте игру!!!

Уровень 1 Investigate Mine

Office Building

Поговорите с Kostov о Kiefer, охранной системе и о нем самом. После разговора следуйте за ним до будки охраны. Как только Kostov начнет разговор с охранником, пригнитесь (зажмите

□) и в таком положении доберитесь до двери в здании, пройдя прямо под окошком будки.

В следующей комнате идите вниз к доске объявлений, где прочтите листовку о сбежавшем вражеском агенте. Подойдите к окну, нажмите на кнопку «квадрат», и вы увидите, как Kostov крадется вдоль периметра охраняемого забора. Возвращайтесь и входите в открывшуюся дверь. Там стоит очередной охранник. Не трогайте его, а после разговора просто пройдите в правую верхнюю дверь (не стоит ходить к другой двери, т.к. вас могут пристрелить). Вы попадете в душевую. Подождите, пока один из двух охранников не уйдет. Тогда осторожно подберитесь к оставшемуся (зажав 📵) и оглушите (⑥). Неподвижное тело следует обыскать (12 + (x)). Вы обнаружите Pocket Lighter. Теперь пришла очередь того извращенца в душевой с автоматом. После падения он одарит вас двумя Ammo Clips. Идите в правый нижний угол к лифту и нажмите на кнопку вызова, входите внутрь и опускайтесь на следующий этаж (🗷).

Вы попадете в комнату с двумя техниками, смотрящими футбольный матч. Подойдите к левому и расспросите его об игре, а затем о **Kiefer**. Можете исследовать очередную доску объявлений, хотя вы не узнаете ничего нового. Идите вниз, не гоняйтесь за женщиной, она все равно занята и не станет с вами говорить. Идите к лифту и входите (перед этим стоит записаться).

Будьте осторожны, подождите, пока охранник повернется к вам спиной, подкрадитесь и оглушите его. Выходите через верхнюю дверь, спуститесь вниз по лестнице и поговорите с рабочим о Kiefer. Возвращайтесь в предыдущую комнату и выходите через левую дверь, затем вновь в левую в комнату управления. Спускайтесь вниз и поговорите с оператором о Computer Console. Подойдите к ней (панель с оранжевым экраном осциллографа) и используйте IR Link

(просто нажмите 🛞). Прочтите информацию о Computer Console и Security Operations и переходите к Database: здесь вам будут интересны лишь Kostov и Kiefer (файл о Nagarov практически пуст). Возвращайтесь в предыдущую комнату и исследуйте странную установку с мерцающим энергетическим шаром и вентилятором, после чего входите в дверь.

Оказавшись в коридоре, идите вверх, пока не увидите дверь в стене справа — вам туда (только не заходите за угол, т.к. там три охранника).

Mine Session

Подойдите к крайнему правому ящику внизу комнаты и возьмите Split Pin. Теперь поговорите с кладовщиком в будке о Kiefer и о Mine Section В. Идите налево в комнату с «ускорителем частиц», как его видят иностранцы. Подойдите к окну: справа от вас будет коробка с Test Bolt. Возьмите один. Теперь подойдите к торцу ускорителя, поместите туда Test Bolt (доступ к инвентарю — ($\hat{\mathbf{x}}$) и нажмите «action» ($\hat{\mathbf{x}}$), чтобы запустить устройство. Вновь вернитесь к окну и откатите влево устройство-ловушку. Возьмите из коробки еще один Test Bolt и повторите пуск ускорителя, чтобы разбить стекло. Подойдите к образовавшемуся проему и нажмите «action» — вы окажетесь у обрыва. Ваша задача здесь — осмотреть оборванный кабель связи (он справа). После этого возвращайтесь к кладовшику и попросите у него моток кабеля. Тот, конечно, заупрямится. Вот и настало время достать пистолет (🖪). Только не стоит стрелять, просто наведите на него оружие и нажмите (х), и все пойдет как по маслу. Вернитесь к ускорителю, поместите в него





Cable & Pin и произведите пуск. Через окно вновь доберитесь до обрыва, встаньте под кабель и нажмите «action».

Подойдите к двери справа и нажмите (х), чтобы подслушать разговор между Спі и профессором Tolstov. После стандартной отмазки о починке компа поговорите с Tolstov об ученом и китайской женщине, Используйте IR Link на компьютере. Ответьте «Yes» на запрос о взломе системы и просмотрите Database. Вас должна интересовать информация о Tolstov и его дочери Alexandra. Узнав о местонахождении Alexandra, поговорите с профессором о дочери, и он согласится вам помочь. Расспросите его о Unknown Compound, Chinese Woman, Kiefer и Mine Section В. После разговора подойдете к двери слева, и Tolstov откроет ее. Выходите, используйте Remora Communications, чтобы прочитать послание Kostov'а. Пошлите ответное письмо, выбрав четвертый вариант (просьбу о помощи). Ваш русский друг тут же состряпает небольшой фейерверк, чем и отвлечет охрану. Как только все враги повернутся в сторону взрыва, бегите направо и заходите в дверь.

Попав в коридор, идите налево и входите в первую дверь справа. Расспросите техника, как добраться до главного подъемника. Вновь используйте IR Link на главном компьютере слева, чтобы получить информацию о лифтах. Сохраните

игру и выходите через «верхнюю» дверь. Спрячьтесь за коробками справа (забравшись подальше в тень), чтобы избежать контакта с приближающимися охранниками. Когда они повернутся и один остановится, чтобы почесаться, ударьте его. Затем догоните второго и повторите процедуру. Заходите в комнату справа от вас.

Обследуйте подъемник и направляйтесь к двери справа. Там по-

дойдите к машине справа и нажмите «action» — многого вы не добьетесь, но попробовать стоит. Через «верхнюю» дверь идите в следующую комнату и заходите в правый подъемник.

Mine Workings Session

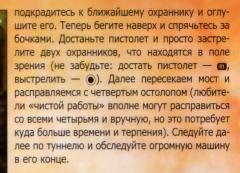
Идите наверх, мимо озера. Охранники смотрят в другую сторону, поэтому не останавливайтесь и заходите в дверь слева. Поговорите с техником и ответьте «Yes». Теперь расспросите его о elevator.

Илите направо к вспомогательному подъемнику и попробуйте воспользоваться им. Чтобы проделать это, вам придется вернуться в комнату с главным подъемником.

Выходите к озеру и идите к подъемнику. Возвращайтесь в комнату, где вы говорили с оператором о лифтах. Подключитесь к компу и прочтите информацию о Main Fuse, затем выберите Elevator Platform и подтвердите «Yes».

Вновь возвращаемся к озеру и вспомогательному подъемнику. Воспользуйтесь им и поднимитесь наверх, и вы окажетесь в знакомой комнате. Входите в дверь справа и выньте предохранитель из машины справа. Дело сделано: главный подъемник обездвижен, а значит, роботы не смогут вас побеспокоить. Вернитесь к малому подъемнику и опускайтесь.

Перед тем как выйти к озеру, советую сохранить игру. С помощью «Remora scan mode» (П) посмотрите, где находятся охранники. Если один стоит, а второй удаляется — смело выходите (во всех остальных случаях придется немного подождать). Выходите, быстро



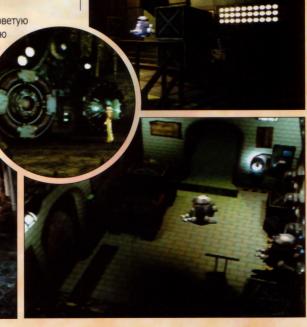
Возвращайтесь к бочкам и идите в проход слева. Вы попадете в другую пещеру с мостом, охраняемым автоматическим пулеметом с лазерными сенсорами. Все, что от вас требуется это проскочить охранную систему, пока лучи выключены (бег — 🔞).

Ознакомьтесь с устройством двери, а затем спускайтесь по лестнице к телу **Kiefer'a**. Нажмите 🕱, чтобы оттащить его от стены, после чего обыщите. Вы обнаружите Power Cell и информацию о Tri-Nephaline. Возвращайтесь к огромной машине. Сохраните игру, используйте Power Cell и нажмите (x), чтобы «оживить» ее. После видеовставки быстро покиньте пещеру через проделанный машиной пролом (он справа от вас), не обращайте внимания на преследующего вас робота — просто бегите вверх по туннелю. Вскоре вы попадете в большую пещеру с вагонеткой и двумя охранниками. Не останавливаясь, бегите к вагонетке и жмите на 🕱. Если вы все проделали достаточно быстро, то максимум ущерба — это одна пуля от робота (пустяк). Смотрим ролик в стиле Индианы Джонса.

Уровень 2 Pentagrad HQ

Basement

Двигайтесь вперед до большой плошадки. Не бойтесь, робот вас не заметит, зато начнет патрулирование. Как только он скроется из виду, спускайтесь вниз по лестнице и направляйтесь к месту, где недавно находился наш



круглый летающий «друг». Спрячьтесь за ящиками и подождите, пока появится робот. Как только он вновь удалится, идите за ним. Оказавшись в комнате, поверните направо и установите EMP Mine в мерцающее голубым цветом устройство. Теперь спрячьтесь за ящиками слева от вас. Как только патрульный робот напорется на бомбу, достаньте пистолет и выстрелите в его неподвижного собрата (он в правом нижнем углу). После чего быстро присядьте и подождите финала.

Заберите EMP Mine и выходите через левую дверь, нажав (€). Не останавливаясь, пройдите небольшой коридорчик, и вы попадете в комнату с зарешеченными камерами. Подойдите к ближайшей к вам камере, нажмите (€). После этого откройте заслонку на двери, и вы найдете дочь профессора Alexandra. Поговорите с ней о Tolstov, Lukyan и Nagarov. Затем расспросите о VFF. Пе-

рейдите на следующий экран (дальний конец комнаты) и попробуйте открыть дверь — ничего не выйдет. Вернитесь к девушке и спросите ее о **Door Security Controls**. Она согласится вам помочь и нажмет на кнопку тревоги. Сохраните игру и бегите в коридор, из которого пришли. Спрячьтесь там и подождите, пока охранник не минует арку входа. Теперь подкрадитесь к нему и оглушите (стрелять нельзя ни в коем случае). Идите к двери, через которую он пришел. В сле-

лет. Разыскиваемый дежурный офицер занимает одну из кабинок — поговорите с ним о Security Guns. Он расскажет о расположении пульта управления пушками и местонахождения pass card (она в его ящике в душевой). Выходите через дверь рядом с кабинкой, затем через душевую попадете в дежурку. Напротив вас находится дверь, ведущая в комнату для брифингов — вам туда. На правой доске прочитайте список фамилий офицеров, чтобы найти нужную. Вернитесь в дежурку и пообщайтесь с компьютером. Выберите «any other info», затем «Yes». Просмотрев информацию по дежурному офицеру, вы узнаете номер кода замка на его ящике (8760351). Возвращайтесь в душевую. Требуемый ящик находится в левом верхнем углу — Duty Officer's ID Card y Bac.

С новой находкой возвращаетесь в комнату,

с ним о долгой с ним о долгой сhi вы не смож раны. кой, за ку. Нап в комна в комна вой дос даже м

ней, нажмите несколько раз на **(ж.)**. После недолгой сцены с участием **Nagarov**, **Lukyan** и **Chi** вы услышите сигнал тревоги, теперь вы не сможете спокойно болтаться на виду у охраны.

Возвращайтесь на начало подуровня. Не бойтесь, на площадке не охранники, а техники. Даже мужик с пистолетом в комнате после







дующей комнате сначала зайдите в кладовку через дверной проем справа и возьмите Sewer Key. Другие двери в комнате требуют Pass Card, так что вам остается лишь воспользоваться лестницей.

Ground Floor

Попав в обжитую часть здания, вам придется вести себя более чем осторожно, поэтому забудьте о пистолете на время.

Выходите через «верхнюю» дверь — вы окажетесь в большом холле. После разговора с офицером поднимайтесь по лестнице на заднем плане наверх (только не заходите под арку-детектор, т.к. ваш пистолет тут же поднимет тревогу). Но дальнейший путь перекрыт пушками. Как только услышите предупреждающий возглас, спускайтесь обратно. Вам придется отыскать пульт управления автоматическими пулеметами. Поговорите с офицером о Security Guns. Он порекомендует найти дежурного офицера. Входите в нижнюю левую дверь и расспросите военного о Duty Officer и Security Guns. Выходите через левую дверь наверху и повторите процедуру опроса населения.

Заходите в левую дверь, и вы попадете в туа-

где вы взяли Sewer Key (т.е. по лестнице в подвал). С помощью карточки откройте запертую дверь. Чуть левее ее находится искомая панель управления — подключайтесь. Выберите Security Guns, затем Disconnect/Reconnect, чтобы отключить автоматические охранные пушки. Вновь проделайте путь по лестнице, через холл и наверх, минуя замолчавшие пушки на второй этаж.

First Floor

Вам особо не позволят разгуливать по этому этажу. Оставьте охранника в покое и заходите в «верхнюю» дверь. Не задерживайтесь в следующей комнате и выходите в единственную дверь. Вы увидите, что через люк в потолке виднеется лестница. Воспользуйтесь Sewer Key, чтобы зацепиться и опустить ее вниз. Поднимайтесь наверх и входите в единственную дверь. Пересеките вертолетную площадку и войдите в двойные двери. На полу вы сразу заметите решетку, подойдите к



лестницы не станет вас задерживать — холодно пройдите мимо. Выйдя в коридор, вы обнаружите, что охрана исчезла. Заходите в дверь и застрелите офицера (его карманы пусты). Через единственную дверь вы попадете в знакомое помещение. Идите дальше, пока не сменится вид, затем попробуйте установить Surveillance Bug в компьютер (он у дальней стенки) — опять неудача.

Выходите в ближайшую дверь, затем через коридор в левую дверь. Поговорите с опера-

52 ОРМ Россия **Октябрь'2000 №10***(31)*

тором, и он загрузит необходимые программы в **Remora**. Вернитесь к компьютеру и загрузите полученные I/O Protocols, чтобы решить проблему с установкой «жучка». Идите вниз и выходите из комнаты, не задерживайтесь в комнате с трупом и выходите в коридор, Вновь идите вниз и заходите в первую дверь слева, потом еще через одну дверь и вновь вниз — вы обнаружите очередной сервер. Подойдите к нему и нажмите (x). John попробует извлечь Data Cell, но у него вновь ничего не выйдет — нужен специальный инструмент. Возвращайтесь к лестнице в начале подуровня и сохраните игру. Спускайтесь на этаж ниже. Три офицера откроют по вам огонь пристрелите их как можно быстрее. Входите в нижнюю правую дверь и идите направо, пока не наткнетесь на служащего. Поговорите с ним. Вернитесь на предыдущий экран и исследуйте железные стеллажи слева от двери, там должен быть Hard Drive ственному пути, пока не изменится картинка. Подойдите к двери и нажмите 🔊. John поймет, что путь закрыт, но это не беда. Видите мигающий красный огонек слева? Убедитесь, что ваш герой смотрит на них, вновь нажмите (х) и используйте Pocket Lighter — поднимется пожарная тревога. Вскоре появится девушка-техник и начнет разговор. Пригрозите ей пистолетом и расспросите обо всем (вы уже такое проделывали с кладовшиком). После разговора садитесь в лифт и поднимайтесь. Будьте готовы немедленно начать стрельбу, т.к. там двое охранников (не забудьте обыскать тела).

Идите к двери слева, но перед тем как открыть включите Remora scanner (ⓐ), и вы увидите патрульного робота. Теперь выходите в коридор и не беспокойтесь — робот полетит в другую сторону. Вы же бегите «наверх», пройдите через автоматически открывающиеся двери и установите EMP Mine на уже знакомом зарядном устрой-

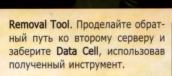
стве с голубым свечением. Быстро покиньте комнату через ту же дверь. Когда с роботом будет покончено, заберите мину и вновь вернитесь в коридор. Но теперь заходите в дверь слева. Эта комната битком наби-

та компьютерами, подключитесь к одному из них (слева) и считайте информацию. Теперь возвращайтесь в комнату с роботом и сохраните игру. Выходите в верхнюю дверь.

Вам предстоит бой с тремя охранниками. Первого просто застрелите, после чего спрячьтесь за коробками (приседать не стоит). Чтобы без проблем застрелить оставшихся двух, стоя за коробками, зажмите (п) + (п) и наж-

коробками, зажмите т + т и нажмите вправо (после этого John сделает небольшой скачок), быстро нажмите на выстрел (⊚) и точно так же вернитесь за коробки. Повторите процедуру требуемое количество раз, пока охранники не погибнут. Подойдите к телам охраны и зайдите в дверь слева. Подключитесь к системе контроля над пушками (панель «наверху») и скачайте информацию.

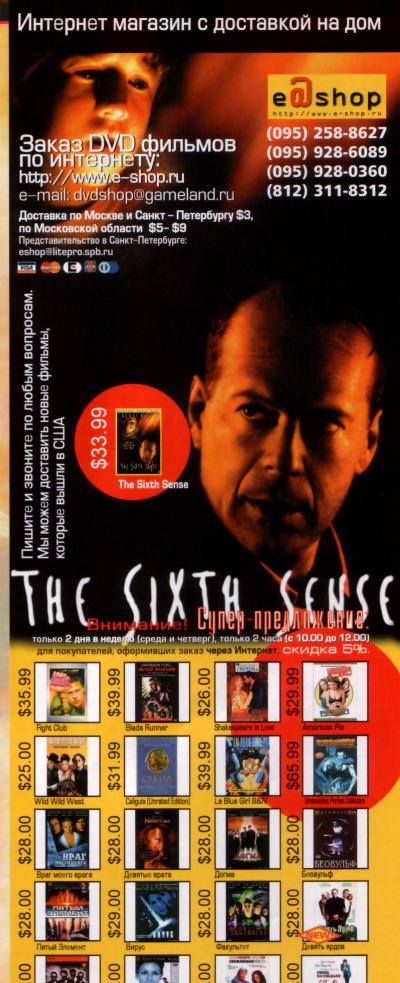
Вернитесь в коридор и вновь сохраните игру. Теперь осторожно войдите в дверь наверху, там двигайтесь направо и пристрелите охранника, однако он успеет поднять тревогу, а затем появятся еще двое. После боя обыщите тела и входите в правую дверь, а затем в



Уровень 3 Land Train

Car 5

После окончания вступительного ролика подождите, пока Cord скинет свою зимнюю куртку, и можно начинать действовать. Вы попали в огромный автопоезд-снегоход, состоящий из пяти машин. Подойдите к двери и установите на ней Limpet Mine, теперь быстро спрячьтесь за углом, чтобы не попасть под осколки. Путь свободен — заходите в машинное отделение. Двигайтесь вперед по един-



левую. Поговорите с заключенным о VFF, затем о Sick Prisoner и о Bomb. Когда разговор окончится, на экране появится таймер — у вас будет всего 15 минут, чтобы найти бомбу!

Возможно, у вас и возникли бы проблемы, но ведь есть наше прохождение, поэтому сперва входите в правую дверь и подключайтесь к ком-

пу. Сначала просмотрите медицинские записи, а затем войдите в Terminal Operations, чтобы открыть Locker 23. Подойдите к ящикам-сейфам у правой стены и нажмите ⊗. Согd сам подойдет к номеру 23 и достанет Bomb Reset Probe.

Вернитесь в коридор и выходите через верхнюю дверь. Теперь идите по коридору вновь, входите в верхнюю дверь, и вы вернетесь в комнату с поверженным роботом. Выходите через дверь справа.

Car 4

Вы обнаружите, что дверь в следующей комнате перегорожена лазерными лучами. Так что возвращайтесь в пятую машину и идите в комнату с компами (левая дверь в комнате с роботом). Подключитесь к компу и войдите в раздел **Terminal** Operations, затем в Security Laser System, чтобы отключить лазеры. Возвращайтесь в четвертую машину и входите в дверь. Попав в коридор, подойдите к левой двери и включите Remora scanner, чтобы вновь обнаружить робота. Входите, и он сразу начнет двигаться влево от двери.

Бегите вправо и спрячьтесь за двумя коробками. Придется, пока робот сделает круг. Когда он отвернется от вас, покиньте убежище и вновь установите EMP Mine. Вновь спрячьтесь за коробками и подождите развязки. Заберите мину и идите на верх экрана к лифту. Спуститесь в хранилище.

Убейте охранника (можно подкрасться сзади и оглушить), но не перепутайте его с техником! Пригрозите последнему пистолетом (зажмите
и нажмите
у, и он расскажет вам все, что нужно. Подключитесь к компу и узнайте все о reactor coils (они находятся в коробке с номером
66). Идите влево, нажмите на кнопку и вызовите лифт. Перед подъемом стоит сохранить игру. Поднявшись, достаньте оружие и застрелите двух охранников. Теперь подойдите к искомому ящику с номером 66 (он справа от лифта) и используйте Вот Reset Probe. Таймер бомбы изменится на 60 минут.

Теперь идите вперед по хранилищу и заходите в левую дверь. Подберитесь к охраннику сзади и оглушите его (кстати, у него аптечка), по лестнице заберитесь на крышу. Но как только вы пройдете чуть вперед, окажется, что дальнейший путь перекрыт пушкой. Придется что-то придумать. В пятой машине есть комната с пультом управления системой вооружения, можно попробовать совершить небольшую диверсию оттуда. Возвращайтесь в машину №5, входите в верхнюю дверь в ком-

нате с роботом, затем вверх по коридору к телам охранников и в дверь слева. Подключайтесь к панели управления, это даст вам контроль над башенным орудием. Смотрите небольшой ролик. Путь свободен. Возвращаемся в четвертую машину и вновь лезем на крышу. Далее идем на верх экрана, а затем, когда вид сменится, — налево. Сохраните игру и спуст

дверь. Входите в коридор, затем в дверь вверху экрана. Присядьте, иначе охранник может увидеть вас, а когда он отвернется, оглушите его. Идите наверх и выходите в левую дверь. На лифте опуститесь в ангар. Спрячьтесь за кузовом автомобиля и подождите, пока охранник подойдет поближе и отвернется. Оглушите его и идите к лестнице.



кайтесь по лестнице. Будьте осторожны: внизу стоит охранник. Лучше не мучиться и застрелить его (спуститесь по лестнице до уровня человеческого роста, и когда он отвернется, соскользните вниз (22) и достаньте пистолет...). Входите в дверь и быстро пристрелите еще одного охранника (у него вы найдете аптечку). Теперь входите в левую дверь и подождите охранника. Пристрелите его. Выходите в дверь справа, а затем в следующую, чтобы покинуть эту машину.

Car 3

Подключитесь к терминалу в правом нижнем углу и выходите в правую же дверь. Вы попадете в коридор с лестницей. Однако подождите опускать ее вниз, т.к. это привлечет внимание охраны. Сохраните игру. Идите на верх экрана и входите в правую верхнюю дверь. Осторожно подкрадитесь к ближнему охраннику и оглушите его. Теперь встаньте на его место (там есть темная ниша) и застрелите еще одного. Далее, используя тактику с выскакиванием, убейте оставшихся. Сохраните игру и выходите в коридор. Идите вниз и откройте (но не заходите) правую дверь. Отойдите чуть назад, и когда появится охранник, пристрелите его. Повторите операцию. Теперь опускайте лестницу и поднимайтесь.

Идите вперед по L-образной дорожке и спуститесь вниз по другой лестнице. Идите вперед и нажмите на кнопку, чтобы открыть очередную





Дождитесь удобного момента, поднимайтесь и пристрелите еще одного охранника. Двигайтесь вправо на следующий экран, затем по лестнице в душевую. Подойдите поближе к двери (но не так близко, чтобы открыть ее) и используйте Remora scanner, чтобы определить местонахождение робота. Подождите, пока он скроется за дверью слева, и заходите. Быстро установите EMP Mine и выбегайте через левую нижнюю дверь. Не возвращайтесь пока за оставленной EMP Mine, а идите к запертой двери справа. Используйте Remora IR Link, чтобы открыть ee. Poбот-охранник появится в дальнем конце коридора, так что быстренько возвращайтесь в душевую. Только когда второй робот будет обездвижен, заберите мину и направляйтесь к открытой «Реморой» двери во вторую машину.

Car 2

Через очередную дверь вы попадете в коридор с несколькими дверьми. Заходите в левую и будьте готовы пристрелить охранника. Вновь



ACCOMBAT. 3 electrosphere





Car 1

Открывайте единственную дверь и заходите. Будьте готовы пристрелить охранника. Входите в дверь рядом. Идите вперед по коридору. Когда картинка сменится, вы увидите охранника. Подбегите и оглушите его (можно и пристрелить). Сохраните игру. Идите вниз и заходите в последнюю дверь слева. Вы увидите, что охранник держит Chi. Подождите, пока она отбросит его на безопасное расстояние, прежде чем пристрелить. Последует продолжительный спор

те грузовик слева, подойдите к двигателю и закройте капот. Это привлечет внимание охраны. Теперь бегите обратно и зайдите с другой стороны. Пока один охранник проверяет, что произошло с грузовиком, оглушите другого. Потом бегите за первым и пристрелите. Не забудьте обыскать.

Используйте Remora IR Link на устройстве двери, чтобы попасть внутрь. Ваша одежда техника даст вам некоторую маскировку, но если вы будете слишком долго болтаться на виду у стражей

порядка, они могут спросить ваш ID, на что вы вряд ли сможете вразумительно ответить. Входите в верхнюю дверь и подключи-



запугайте несчастного техника пистолетом, и он все вам выложит. Вернитесь в коридор и заходите в правую дверь. Идите налево в центр управления пусками ракет. Поговорите с операторами, за-

тем подключитесь к правому компу и зайдите в Information Details. Вернитесь в комнату с мертвым охранником и опуститесь на лифте в хранилище ракет. Подключитесь к компу в дальнем правом углу и выберите Maintenance Platform. Вернитесь к технику и вновь пригрозите пистолетом. Он даст вам код доступа (а если припугнуть его еще, он расколется про некого опасного робота). Возвращайтесь в центр управления, введите код в компьютер и отдайте нужный приказ. Теперь спуститесь в хранилище и выполните необходимые операции с компьютером. Опустится загрузочная платформа, с помощью которой вы попадете на крышу. Идите вверх экрана, продолжайте путь, пока не попадете к лестнице. Спускайтесь вниз и заходите в дверь. Оглушите охранника. Входите в левую дверь и пристрелите еще одного. Придется вновь воспользоваться услугами Remora IR Link, чтобы открыть дверь справа (однако неудачно). Идите наверх и входите через дверь слева. Вы увидите робота-охранника у зарядного устройства. Привлеките его внимание, пару раз выстрелив из пистолета. Теперь бегите обратно. Вам нужно вновь выбраться на крышу (не сомневайтесь, робот последует за вами). Попав на крышу, бегите в сторону платформы. Чуть левее ее вы увидите еще одну лестницу бегите к ней. Спускайтесь (для ускорения спуска нажмите 😰) и заходите в дверь. Вы сделали круг и оказались в комнате с зарядным устройством, но без робота. Установите ЕМР Mine и выходите в дверь справа. Когда робот сгорит, заберите

EMP Mine и подойдите к панели управления системой безопасности (красный квадрат справа от зарядного устройства). Просто нажмите \mathfrak{C} , и Remora взломает систему. Путь открыт, идите к злополучной двери и переходите в первую машину.

о старом вопросе: «Что делать?».

Вернитесь в коридор с пожар-

ным гидрантом, а затем в узкий, из которого пришли. Заходите в дверь слева. Как обычно, внутри дежурит охранник. Будьте готовы — он появится справа. Идите вниз на следующий экран и входите в правую дверь. Вновь пристрелите охранника. Откройте сейф наверху экрана и достаньте два Uncoupling Keys. Вернитесь в коридор и войдите в верхнюю дверь. Затем в дверь напротив. В комнате с телом охранника выходите через правую дверь — и вы в первом зале первой машины. Подойдите к панелям на задней стене. Когда экран сменится, отдайте один из ключей Сһі. Затем вставьте свой в приемное устройство. Сһі последует вашему примеру. Все четыре задних машины будут уничтожены, слава богу,

Вернитесь в комнату, где Chi держал охранник. Подключитесь к компу и откройте дверь №4. Вернитесь в коридор и зайдите в только что открытую дверь (номера написаны на полу). Изучите лестницу и вернитесь в комнату управления и через компьютер откройте люк. По лестнице поднимитесь на крышу, идите вперед по единственному пути до еще одной лестницы. Спускайтесь вниз и сохраните игру.

Проверьте, полон ли магазин вашего пистолета, и заходите в дверь в конце коридора. Перестреляйте всех охранников на мостике (вдвоем это несложно). Справа от большого темного монитора будет лестница вниз. Спускайтесь. Поговорите с водителем. Миссия закончена.

Уровень 4. Containment

Session Alpha-Beta

вместе с бомбой!

Вы начинаете эту миссию всего с одной обоймой. А против вас — два охранника. Поэтому стоит совершить небольшую диверсию. Обойди-



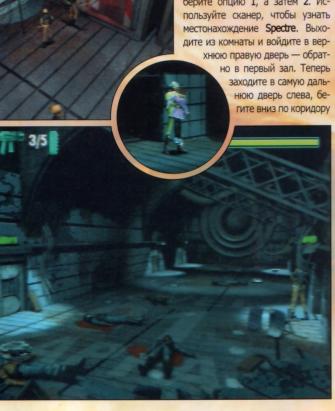
тесь к компу. Он содержит информацию по Project Vodyanoi и позволяет управлять системой безопасности. Но пока вы не можете приказать ему открыть нужную вам дверь. Придется сначала собрать побольше информации. Выходите через прежнюю дверь и на лифте (в правом верхнем углу) спускайтесь на уровень **Beta**.

Следуйте в правый нижний угол экрана. Когда картинка изменится, вы увидите большую дверь в самом низу. Подойдите и исследуйте ее устройство. Вновь используйте IR Link на кнопке открывания двери (справа), чтобы получить номер файла (843). Вернитесь к лифту и поднимитесь наверх. Опять пойдите к компьютеру, выберите опцию 1 и введите полученный номер. Это даст вам ID номер двери (X-4A). Выберите опцию 2, чтобы ввести его — дверь и откроется. Вернитесь к запертой двери. Если вас остановит охранник, поговорите с ним, и он уйдет. Прежде чем заходить в дверь, дождитесь, пока он уйдет на другую сторону периметра. Внутри вы увидите тело техника в луже крови. Заберите у него ID Card (она ему все равно не нужна). Выходите из комнаты возвращайтесь на уровень Alpha. Выйдя из лифта, идите в правую дверь, затем в левую. По пути к следующей двери вам придется предъявить свой новенький ID охраннику. Заходите внутрь и снимите со стены в верхней части экрана Long Cable. Вернитесь к лифту и спускайтесь. Внизу заходите в проход справа, затем вновь в правую ближнюю к вам дверь. Подойдите к большим красным воротам слева и исследуйте их (нажмите ⊛). После разговора с техником уберите заслонку и входите в шахту лифта. Используйте Long Cable на крюке левее двери, чтобы спуститься вниз.

Session Kappa

Кабель оборвался (как не вовремя), теперь путь назад отрезан. Используйте IR Link на двери, выберите опцию 2, чтобы открыть ее. Сохраните игру. Выньте оружие и заходите внутрь секции, будьте готовы расстрепредстоит встретиться (но не сейчас). Обыщите тело и заходите... в левую дверь.

В следующем зале на небольшом столике вы сразу приметите ноутбук (правда, неплохой вид), Перегрузите его при помощи Remora IR Link и прочитайте оба послания. Больше вам здесь делать нечего — выходите. Но как только вы покинете комнату, гигантский робот Spectre начнет преследование. Пули его не берут, поэтому остается бежать. Через дверь справа и так далее вплоть до секции, где вы впервые встретили мини-роботов. Там заходите в левую центральную дверь и откройте сейф, используя полученную комбинацию (8472). Хватайте Fuse и выходите. Теперь направляйтесь к нижней левой двери, затем к нижней правой. Идите вправо к компьютеру под огромным манипулятором. Подключайтесь и выберите опцию 1, а затем 2. Используйте сканер, чтобы узнать местонахождение Spectre. Выходите из комнаты и войдите в верхнюю правую дверь — обрат-



лять трех мини-роботов, которые нападут на вас (один будет слева от **John'a**, а двое справа).

Обыщите мертвые тела в поиске полезных вещей и выходите через нижнюю левую дверь. Еще один мини-робот. Снова в левую дверь — и снова мини-робот, и вновь в левую дверь. Опять мини-робот и опять левая дверь. Застрелите сразу двух железных бедолаг (одного вы увидите сразу, а второй будет чуть левее John'а) и идите вниз по коридору, пока не сменится вид. Во вспышках света вы увидите нечто большое и роботизированное, с чем, очевидно, еще

и заходите во вторую дверь слева. Застрелите мини-робота и поднимайтесь по лестнице (не бойтесь, Spectre еще не научился лазить). Между шкафами на балконе вы увидите электрощиток. Подойдите и нажмите (ж), затем установите туда Fuse и подайте энергию на все установки (вновь (ж)).

Теперь придется найти **Spectre** и заманить его в зал с механической рукой. Очень сложный этап, стоит записаться. Используйте сканер своего компьютера (это я о **Remora**), чтобы узнать, где, собственно, носит этого железного болвана. Теперь идите в комнату,



из которой можно попасть в зал с манипулятором и попробуйте привлечь внимание робота, либо показавшись ему, либо пару раз выстрелив (сам он почему-то туда не заходит). Далее забегайте в правую нижнюю дверь и продолжайте бежать вправо. Подбегите к рычагу справа от механической руки и ждите появления преследователя. Теперь главное — поймать нужный момент, то есть нажать на рычаг в тот момент, когда робот будет находиться метрах в двух от линии действия агрегата (один из самых дебильных и тупых моментов в игре). Spectre конец. Обыщите развороченное тело, и вы обнаружите Кеу-Сһір. Вернитесь в первую секцию уровня Карра и, используя Кеу-Сһір, откройте дальнюю правую дверь. Вы попадете на уровень Отеда.

Session Omega

Ваше маскировка теперь ничто для охраны, так что будьте осторожны. Подождите, пока основная масса охраны покинет зал. Теперь идите к лифту (слева) и спускайтесь вниз. Присядьте и пристрелите охранника. Подключитесь к «верхнему» ком-

пьютеру и выберите опцию 1, чтобы просмотреть записи Oliakov'а, теперь перейдите к нижнему и нажмите там кнопку 08, чтобы поднять клетку с человеком. Это Oliakov. Поговорите с ним, хотя он явно не совсем дружит с головой. Затем откройте клетку, нажав на красную кнопку. Подойдите и посмотрите (нажав на ⊗) на главные ворота у дальней стены. Сого примет решение, что балкон наверху — куда более удобный способ, чтобы выбраться отсюда. Вернитесь к нижнему компьютеру, нажмите на кнопку 11, чтобы поднять еще одну клеть, затем вновь 11, чтобы опустить.

Поговорите с Oliakov'ым о Nagarov'е. Продолжайте разговор, пока он не согласится поиграть в игру под названием «secrets». Выберите любой из вариантов своей тайны (я выбрал ложь), а после предложите ему сыграть в другую игру — Cage 11. Oliakov последует за вами на крышу 11-ой клетки. Прикажите ему оставаться там. Вернитесь к компьютеру и вновы поднимите и опустите клетку. Теперь настанет ваш черед «летать»: встаньте на крышу клетки и подождите, пока сумасшедший ученый не поднимет ее. Теперь подойдите к правому краю и нажмите (ж). Прыжок — и вы на балконе.

Идите вперед и спуститесь вниз по лестнице справа. Дверь слева заперта, поэтому входите в правую дверь. Нажмите красные кнопки на каждом из чанов, и вы увидите странных мутантов. Появится Nagarov, держа Alexandra в качестве заложницы (вы не сможете стрелять). Поговорите с ним, и он уберется восвояси. Выходите и изучите запертую дверь слева — скорее всего, он сбежал через нее. Вновь войдите в помеще-

ние с мутантами и поговорите с появившимся техником. Спросите его о Door Security Controls, и он откроет ее для вас. Вы попадете в комнату без выхода с компьютером и странной конструкцией в виде металлического шкафа. Сначала воспользуйтесь компьютером, а затем исследуйте шкаф сначала спереди, а затем справа. Теперь вновь подойдите к нему спереди и, нажав на (х), откройте. Зайдите внутрь, вновь нажмите на (x). Cord повернет винтовку, и откроется потайной ход. Входите и поднимайтесь по лестнице на самый верх. Еще одна маленькая лестница, а наверху стоит охранник, так что сохраните игру. Лучше иметь полное здоровье, тогда вы успеете повернуться и застрелить охранника. Если с этим проблема — придется подождать, пока он не повернется к вам спиной, вот только как это узнать, спросите у создателей игры.

Когда охранник будет убит, вы увидите, что вертолет Nagarov'a улетел, а значит, пришло время послать mail для Chi (выберите пункт №4), затем прочтите ответ. Поговорите с техником (он находится у кабины грузовика справа от

ком (он находится у кабины грузовика справа от



вас) о Nagarov и о Computer Console. Он подскажет вам код доступа (Valentina). Спускайтесь по лестнице к компьютеру, вводите код — не работает. Тогда попробуйте Eva — удача. Войдя в компьютер, прочтите инфо по технологии NEPHJAM, затем деактивизируйте ее, нажав «Yes» дважды. Вскоре вы получите еще один mail от Chi: она летит за вами. Вновь поднимайтесь по лестнице и смотрите ролик.

Как говорится, «Insert disk 2».

Уровень 5. Refinery

Mine

Попробуйте открыть стальную решетку справа от вас. Когда ничего не выйдет, спросите у Kostov'а, но и он не скажет ничего дельного. Так что придется идти в туннель слева от вас. Двигайтесь вниз по туннелю, пока не сменится кар-

тинка, затем подкрадитесь к охраннику и оглушите его (возьмите у него патроны). Исследуйте рычаг слева и нажмите на него. Затем запугайте техника, и он расскажет вам все о Lever и Gate. Бегите обратно к стальной решетке и входите внутрь.

Пробегите через лазерную охрану (конечно, когда лучи исчезнут), подкрадитесь к охраннику и оглушите его. Kostov последует за вами. Продолжите путь по туннелю вправо, и ваш русский



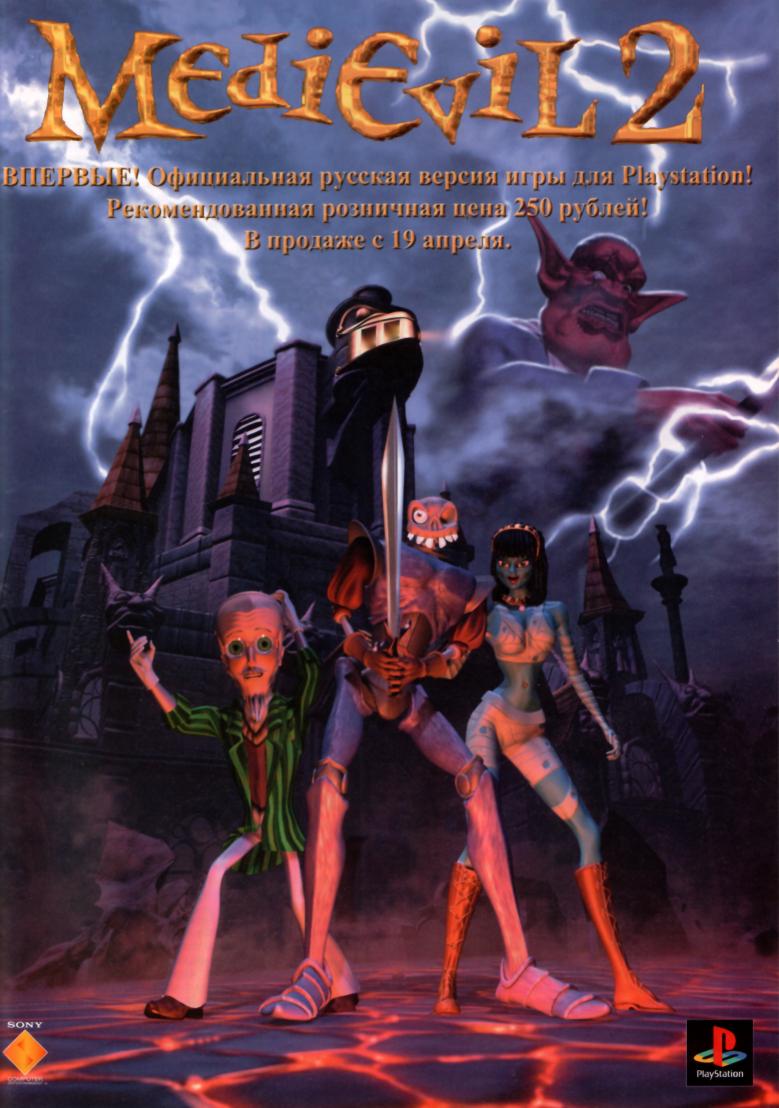
друг пристрелит техника. Идите «вверх», пока не увидите мост, охраняемый пулеметом. Подойдите ближе и спросите Kostov'a o AA Gun и о нем самом. Когда он начнет стрелять,

перебегите мост и сразу же спрячьтесь за скалой, т.к. сверху прибегут три охранника. Как только первый из них вступит на мост, стреляйте. Kostov не сможет перебраться на другую сторону, поэтому продолжите путь в одиночку. В конце туннеля убейте охранника у вагонеток. Подойдите

к панели управления и с помощью IR Link откройте дверь. Заходите и поговорите с техниками. Вы не сможете с первого раза получить доступ к компьютеру. После повторного разговора с техниками попробуйте еще раз, а затем просто ударьте по ней (●). Все сразу заработает. Подключайтесь и выберите захват №3, чтобы убрать бочку, перегородившую путь лифту. Заходите в клеть и поднимайтесь на фабрику.

Refinery

По одной из лестниц справа поднимитесь наверх. Подойдите к разбитому окну и дважды нажмите ☀. Cord войдет внутрь и вновь встретит Tolstov′а. После разговора появится охранник — пристрелите его. Однако из-за выстрелов всполошится робот, так что вновь выпрыгните в окно, пока он не появился. Смотрим сцену гибели профессора. Спускаемся по ближайшей лестнице справа в лабораторию. Быстро вбегаем в



дверь налево и устанавливаем EMP Mine. Бежим обратно во двор лаборатории. Как только робот будет уничтожен, возвращаемся за миной, обыскиваем убитого охранника и слушаем предсмертный хрип профессора. Однако перед смертью он даст вам свою ID Card.

Идите назад во двор и входите в дверь справа. Постарайтесь, чтобы охранники вас не заметили. Как только зайдете, обойдите бочку с другой от охранника стороны (т.е. справа для John'a). Теперь дождитесь удобного момента и оглушите его. Идите вправо до лестницы. Поднимитесь наверх и идите налево, пока не поменяется вид. Используйте ID Card на лифте и поднимитесь на следующий этаж.

Сохраните игру. Встаньте у дальнего конца конвейера лицом налево, зажмите п и нажмите ... **John** поедет вперед на ленте. Остается держать нажатым (х), чтобы наш герой успел зацепиться за трубу (довольно сложный трюк). Попав на ту сторону, идите влево и будьте готовы пристрелить двух охранников на другой стороне моста. Вновь сохраните игру. Идите вправо и вновь вступите на ленту конвейера, а с нее — на площадку справа (постарайтесь не сгореть в печи). По лестнице забираемся на корпус печи, затем вновь вниз. Вот они, тела убитых охранников. Обыскиваем тела в поисках полезного и едем на конвейере дальше. Да, третьего, невидимого пока охранника (сверьтесь по сканеру) можно убить, не сходя с площадки с телами. Подойдите к конвейеру, достаньте пистолет, если John куда-то нацелился — стреляйте. Подойдите к телу покойного и нажмите на рубильник на стене справа.

Вернитесь к конвейеру, пересеките его и направьтесь к лифту. Перезарядите пистолет и

спускайтесь. Вы окажетесь справа от «baby blue» и двух оставшихся охранников — пристрелите их (если нужно, обыщите). Установите бомбу на переднюю панель агрегата (включится 10-минутный таймер). Быстро бегите налево и помогите Коstov'у расправиться с охраной. Бегите направо, и когда экран сменится, вы увидите дверь. Попытайтесь открыть ее, Kostov вам поможет.

Office Building

Таймер тикает, и вам нужно убраться отсюда до взрыва (времени — вагон). Спускайтесь по ступеням вниз и заходите в дверь слева. Теперь — по ступеням наверх и в верхнюю дверь (знакомые места?). Приготовьтесь пристрелить двоих. А теперь у вас есть выбор из двух маршрутов. Первый сложнее проходить, но легче выходить, второй — наоборот...

А. На лифте поднимаемся на этаж выше. Убиваем трех охранников. Бежим к дальнему лифту, опускаемся в душевую и убиваем еще одного охранника.

В. Или нагло бежим в правую дверь и врываемся в «охранку». Отстреливаем двух охранников за столом.

Входите в следующую комнату и пристрелите охранника (в первом случае он вас даже не заметит, а во втором сразу выстрелит вам в голову). Выходите через верхнюю дверь и будьте готовы пристрелить еще одного. Выходите наружу и пристрелите двоих курильщиков из самого начала игры. Бегите налево, после чего начнется видеоролик.

Уровень 6. Mainland Base

Penetrate Base

Оставьте Сһі разбираться с замком и поднимайтесь по лестнице наверх. Идите наверх экрана, пока картинка не изменится. Вы увидите целую толпу охранников, значит нужно искать другой путь. Поверните налево, вскоре вы подойдете к сеточному огорождению с двумя стражами (человеком и роботом). Подождите пока они отвернутся от вас и подойдите к огромной покрышке, приваленной к забору. Исследуйте ее, а затем отодвиньте в сторону. Под ней окажется дыра. Вновь дождитесь удобного момента и осторожно проникните на территорию базы. Спрячтесь за ящиками. Потом начинайте двигаться вверх экрана, пока не сменится картинка, и спрячтесь за рядом бочонков перед домом.

очередное здание, воспользовавшись Passcard. Поговорите с техником и установите EMP Mine. Подключитесь к компьютеру и прикажите роботам прибыть к вам. Когда оба робота свалятся на пол, техник поведает вам некоторые сведения. Заберите мину и выходите.

Идите вниз экрана к другому зданию (охрану вы уже уничтожили). Подойдите к газовому крану на его стене. Поверните рукоятку, чтобы дать доступ газу, затем воспользуйтесь зажигалкой. Теперь возвращайтесь к двум зданиям вверху экрана. Идите дальше через проход в огорождениях к машинному зданию подвесной дороги. Внвь воспользуйтесь Passcard, чтобы пройти ворота.

Monorail & Cable Car

Поднимайтесь наверх по лестнице и заходите в дверь. Ознакомьтесь со схемой на стене и воспользуйтесь лестницей рядом, т.к. бронированная дверь вам не по зубам. Поднявшись пристрелите двух стражей на вертолетной площадке



Постарайтесь, чтобы вас не заметили, а если это все же произошло, просто спрячтесь за правой стороной дома. По лестнице поднимитесь на крышу. Один из охранников зайдет в дом, чтобы посмотреть футбол. Пару раз потрясите антену, это выведет из себя болельщика. Спрячтесь за небольшой надстройкой (слева от лестницы) и, когда он появится на крыше, оглушите его. Обыщите тело и возмите Security Passcard. Спуститесь вниз и воспользуйтесь карточкой, чтобы проникнуть в дом.

Около телевизора находится выключатель. Поверните его несколько раз, чтобы привлечь внимание второго охранника и застрелите его, как только он появится (обыщите). Выходите и идите налево до следующего экрана. Войдите в

и обыщите. Исследуйте самонаводящуюся зенитную установку, затем просканируйте местность в поисах цели и запустите ракету. Кто бы мог подумать, что целью будет струя горящего газа. Возвращайтесь на землю и выходите через ворота, вновь воспользовавшись Passcard.

Возвращайтесь на базу и идите вниз экрана, осторожно проберитесь мимо охраны слева (держитесь правой стороны и включайте периодически сканер) и выберитесь на волю через дыру в сетке огорождения. Идите вниз и направо — к бункеру у забора, где вы обнаружили толпу охранников в начале уровня. Застрелите обоих оставшихся стражей и входите в бункер. Подключитесь к консоли и скачайте файл-доступ к монорельсу. Выходите и возвращайтесь к Сhi. Появится Кostov и начнет уг-

рожать вам, после чего прямая китаянка просто застрелит его. Входите в туннель.

Monorail

В зале четверо охранников. Поговорите с Chi. Она пойдет налево, соответственно вы —

направо. Придется пострелять. Продолжайте двигаться направо, а затем вверх по направлению к дверям. Как назло поднимется тревога. Пристрелите охранника в лифте, обернитесь и будьте готовы отразить нападение мини-роботов. Недалеко от лифта, на котором приехал незадачливый охранник, есть лестница наверх. Поднимайтесь. Идите вперед по вагонам, по пути вам встретятся еще два ох-

от компьютера — в соседней комнате прячется робот. Установите EMP Mine и подключитесь к компьютеру. Выберите раздел Door Security Controls и откройте дверь в соседнюю комнату. Вскоре появится робот и попадет под разряд EMP Mine, можете забрать ее. Вновь подключитесь к компьютеру и теперь выберите раздел Cable Car. Запустите вапротив часовой стрелки. Идите направо и снова прокатитесь на конвейере. Оглушите еще одного охранника и поверните ленту конвейера один раз по часовой стрелке. Теперь возьмите красную **Power Cell** слева, идите вниз, через мост и на кониейер.

Спрячьтесь за ближайшими к зарядному устройству коробками, и, когда робот полетит направо, установите EMP Mine. Вернитесь за коробки и дождитесь гибели робота. возьмите EMP Mine и попробуйте вызвать подъемник — неудача, т.к. нет питания. Поместите найденную Power Cell в ящик слева от подъемника, лифт заработал, можно спускаться на нижний уровень.



Заходите в дверь наверху, идите налево по балкону до самого конца и заходите в дверь. Вы увидите огромную

трубу с краном, поверните его. Это привлечет внимание техника, и он поднимется к вам на лифте. Бегите налево и на лифте спуститесь вниз. Приготовьтесь убить двух охранников. Входите в правую дверь, затем поднимитесь по лестнице и вновь дверь. Не обращая внимания на охранников на нижнем уровне, заходите в левую дверь и будьте готовы открыть огонь. Установите EMP Mine и выходите через левую дверь. Далее идите вниз экрана по дорожке до двери справа. Заходите и выстрелите раз в охранника, теперь бегите обратно к заложенной мине — робот ренется в погоню. Как только робот залетит в зал, последует разряд и... Заберите мину и выходите через левую дверь. Вернитесь в комнату, где дежурил робот перед погоней. Застрелите охранника и выходите в левую дверь. По лестнице спускайтесь вниз и заходите в дверь справа. Застрелите охранника и спускайтесь на лифте на следующий уровень.

Security

Входите через единственную дверь в корридор. Дождитесь когда робот полетит к правой двери и направляйтесь к левой. Поговорите с техником, он расскажет вам как попасть в control гоот. Используйте сканер, чтобы определить местонахождение робота, и если путь свободен, выходите. Спрячтесь за грудой ящиков, а когда железный летун направится влево, берите к правой двери (чтобы ее открыть придется нажать на кнопку). Попав в следующее помещение, вбегайте в первую попавшуюся дверь (она чуть левее вас). Теперь вы в безопасности. Выходите через левую дверь и спускайтесь по лестницы к камере Alexandra'ы. Однако освободить вы ее не сможете.

Возвращайтесь назад, прежде чем войти в большой зал, просканируйте его. Теперь входите и спрячьтесь за коробками слева. Когда робот около охранника повернется в сторону своего только что прибывшего собрата, осторожно покиньте помещение через дверь наверху. Входите в правую дверь, подкрадитесь к охраннику и оглушите его (стрелять нельзя!!!). Это вожделенная комната управления, подключайтесь к консоли и выберите Door Security Controls. Для начала попробуйте дверь 2 (камера Alex) — не окрывается. Тогда хотя бы поймаем в ловушку роботов. Вы нахо-



ранника. Вы знаете, что делать. Лезьте на верх по лестнице, у которой прятался второй охранник, и

идите к двери-диафрагме. Пристрелите охранника, который появится оттуда и заходите внутрь. Далее направляйтесь к следующей двери-диафрагме и заходите. Там за коробками прячется двое охранников (одного из них можно расстрелять еще до смены картинки, если зайти с поднятым оружием). Когда вы придлизитесь к очередной двери, Сhi откроет коробку, выпустив тем самым двух мелких железных паразитов. Пристрелите их. Перезарядите оружие и будьте готовы разобраться еще с двумя охранниками за следующей дверью. Подойдите к контрольной панели и нажмите 😮, к вам присоединится Сћі. Пока девушка упражняется с компьютером, вам придется продолжить путешествие. Спускайтесь вниз на подьемнике.

На некоторое время **John** приобретет самостоятельность. И после разговора двух охранников, он появится в помещении через ворота слева. Так что, как только ворота начнут открываться, не забудьте нажать **т**, а затем несколько раз **•**. Обыщите трупы, вызовите лифт и поднимайтесь наверх. Посмотрите сквозь маленькое окошко слева

гонетку и у **John'а** родится план. Отзовите вагончик и вновь проведите пуск. Теперь выбегайте через открывшуюся дверь, затем через дверь в верхней правой части экрана на балкон. Бегите по кругу до самого края. Если вы успели, то **John** все остальное сделает сам (в случае неудачи, вернитесь к компьютеру и повторите процесс).

Уровень 7. Island Base

Cable Car Docking

Спрячтесь за ближайшими ящиками, чтобы не быть замеченным охраной. Когда он пройдет вниз экрана и остановится, подкрадитесь и оглушите его. Подключитесь к панели управления и войдите в раздел turntable operations. Поверните ленту кнвейера три раза не важно в какую сторону. Можете посмотреть информацию о структуре базы — выглядит впечатляюще. Вставайте на роликовый путь и идите вправо, конвейер переправит вас на ту сторону. Поднимитесь по лестнице, подкрадитесь к охраннику и оглушите его. Вновь воспользуйтесь панелью управления, но на этот раз поверните ленту два раза

дитесь в комнате с дверьми 9 и 10 — заблокируйте их. Когда один из роботов, двигаясь налево, пройдет через двери №4 — заблокируйте их. Это заставит двигаться еще одного робота — подождите пока он пройдет дверь №7, и закройте ее. Теперь закройте 12-ую дверь, как только третий робот минует ее по пути вниз. Остается открыть двери 9 и 11. Выходите из комнаты через правую дверь. Застрелите охранника, на звук выстрела прибежит еще один (из двери слева от вас). Входите в левую дверь и заходите в главный лифт. Для начала выберите 1 этаж (quayside). Осторожно выйдите из кабины, чтобы увидеть целую толпу охранников. Вернитесь в лифт и направляйтесь на этаж 2 (reactor) с целью устроить диверсию.

Reactor

Первая дверь на вашем пути будет заперта (не забудьте проверить!!!), так что попробуйте войти в дальнюю правую — в комнату управления. Спуститесь вниз по лестнице в передней чсти экрана. Подкрадитесь и оглушите охранника у панели. Подключайтесь и прочтите инфо о состоянии насосов, а также откройте дверь к главному насосу. Возвращайтесь наверх и заходите в лифт. Попав в следующее помещение, идите направо, поднимитесь по лестнице и продолжи-

те путь. Вы увидите девушкутехника внизу. Спуститесь к ней и выведайте все, что она знает. Вспомогательный насос (auxiliary pump) находится на самом высшем уровне, в зоне причала вагончиков подвесной дороги. Возвращаемся к главному лифту и поднимаемся на уровень 5 (cable car docking).

Выходите из лифта и установите EMP Mine (не бойтесь робот вас не видит). Теперь отойдите назад к дверям лифта и выстрелите в робота, тот радостно помчится к вам и попадет под

разряд. Заберите мину и идите вниз экрана. Обратите внимание на некий красный вентиль справа от коробок. Это система охлаждения насоса. Поверните его и возвращайтесь на уровень 2 (reactor).

Входите в первую дверь наверху. Посмотрите на еще один кран слева и тоже поверните его. Покиньте помещение. Диверсия удалась — все охранники с первого уровня пошли проверять, что же случилось с насосами. Бегите к правой двери, заходите, далее к лифту наверху. Далее бегите в сторону, где вы говорили с девушкой-техником, но не спускайтесь к ней, а заходите в лифт. Спускайтесь вниз, выходите. Правый лифт опустит вас на уровень «quayside». Там остался лишь один охранник, убейте его и идите к телу. Поднимитесь по лестице и подключайтесь к компьютеру. Наконец-то наш неуловимый John Cord пойман.

Уровень 8. Escape Island

Raise Bridge

Снова тикают часики, у нас в запасе 30 минут. Сначала нужно найти **Alex**. Покиньте камеру пыток и заходите в правую дверь. Теперь в первую дверь наверху, затем дверь слева и вниз по лестнице. Поговорите с **Alex**, чтобы понять, что для взрыва двери потребуется **Limpet Mine**. Возвращайтесь в комнату с огромным проломом в полу и идите налево вниз, затем через крайнюю левую дверь (их там две) к главному лифту. Опускайтесь на уровень 1 (quayside).

Выходите, последует небольшая сцена. Идите к комнате управления, где был схвачен John. Подключайтесь к панели и постарайтесь поднять мост — опять обесточен. Вам нужна Power Cell, которую вы использовали, чтобы «оживить» лифт. Возвращайтесь к главному лифту и поднимайтесь на уровень 5.

Идите вниз экрана и поднимитесь по лестнице. Подключитесь к панели и поверните лен-

Подключитесь к консоли и поднимите мост. Направляйтесь туда (это как раз напротив лифта) и переберитесь на другую сторону. Бегите вперед, последует короткая сцена с вертолетной площадкой. Здесь стоит записаться. Подойдите к перилам, достаньте оружие и перестреляйте всех людей у вертолета. Бегите туда и исследуйте это чудо техники. После короткого разговора с Chi, которая умудрилась прострелить пасудину, John включит Remora. После анализа ситуации, предстоит рейд за spare part. Бегите к главному лифту и поднимайтесь на уровень 4 (manufacturing).



ту транспортера один раз по часовой стрелке. Идите направо и по конвейеру на другую сторону. Вновь подключитесь к панели и вновь поверните ленту один раз по часам. Идите вниз через мост, затем опять прокатитесь по конвейеру. Идите в правую верхнюю часть экрана и извлеките **Power Cell** из щитка, куда вы ее поместили. Вернивером и поверенительного по конвейеру.

тесь к конвейру (вы можете бежать против «течения»), затемчерез мост к контрольной панели. Поверните раз против часов, перебегите по ленте на другую сторону. Бегите к лифту и спускайтесь на первый уровень.

Бегите в контрольную комнату и поместите Power Cell в приемник на верхней стене.



Rescue Alex

Заходите в правую дверь, затем в верхнюю. После в левую и идите наверх экрана, пока вид не сменится крупным планом. Подойдите к ящику и нажмите ⊗ — в ваших руках окажутся #4 Spiral Metal Conductor и Limpet Mine. Возвращаемся к главному лифту и опускаемся

IN COLD BLOOD

на третий (security). Бежим к правой двери, затем вновь направо по краю пролома и выходим в самую верхнюю дверь. Дальнейший путь вы помните. Спускаемся к девочке закладывем Limpet Mine на двери и убегаем наверх, подальше от взрыва. Когда камера будет открыта, поговорите с Alex о Nagarov'e и «quayside». Бегите к лифту и спускайтесь на первый уровень (quayside). Бегите к вертолету и примените на нем #4 Spiral Metal Conductor. Все спасены.

Уровень 9. Submarine

Into The Sub

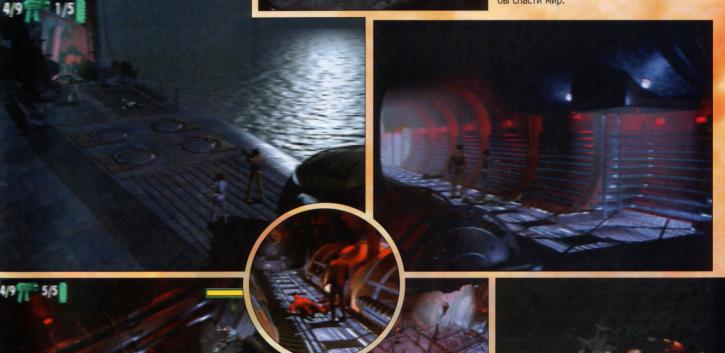
Как только разговор с **Chi** закончится, вид поменяется и слева появится пара охранников. дуйте сейф в нижнем левом углу комнаты, John запомнит номер (639721). Заходите в лифт в центре комнаты и переместитесь на мостик. Теперь выходите налево и поговорите с техником обо всем. Продолжайте двигаться влево, будьте готовы застрелить охранника. В самом конце корридора будет дверь в капитанскую каюту, попробуйте полученный код на замке сейфа —



своего сейфа, где лежит один из ключей. Бегите в капитанскую каюту (влево), наберите код 644175 и откройте сейф. Первый Launch Key ваш.

Выходите и бегите вправо, когда вы достигните машинного отделения, на вас нападет Lukyan. Постарайтесь как можно быстрее ударить его (⑥), затем сделайте рывок (№) и John сам толкнет мерзавца в сторону двигателя. Немного крови и одним гадом меньше.

Бегите вправо к панели управлением пусками ракет (это первый экран данного уровня) и вставьте свой ключ. Затем попробуйте опцию override security. Как чертик из табакерки появится Nagarov. Последует довольно продолжительный разговор, дед получит по башке лестницей, и у вас останется всего 60 секунд, чтобы спасти мир.



Убейте их и обыщите тела. Спуститесь по лестнице внутро подлодки. Соскользните на пол (ш) и пристрелите еще двоих вновыприбывших. Исследуйте панель управления пусками ракет — вам понадобятся два ключа.

Выходите через правую дверь и пристрелите охранника. Продолжайте двигаться по корридору и входите в очередную дверь. Как только появится страж — стреляйте. Подойдите к двери, в конце помещения и нажмите (ж). Взломать сразу не получилось. Chi вновь остается копаться в электронике, а John продолжает поиск. Входите в лифт (справа от двери) и спуститесь вниз. По лестнице соскользните вниз и пристрелите двух стражей в корридоре. Идите вперед до очередной лестицы — поднимайтесь. Иссле-

не сработает. Бегите в правую часть подлодки, где упражняется **Chi**. Ей все же удасться открыть дверь, а может ее просто открыли с другой стороны. Так или иначе, из дверного проема появится **Lukyan** и схватит девушку, чуть позже появится и **Nagarov**. Бегите вперед, последует стандартная сцена с заложницей.

Stop The Launch

Оба лифта теперь блокированы, поэтому заходите в открытую дверь. Вы встретите капитана подлодки, поговорите с ним о Nagarov'е и Reactor Meltdown. И он поведает вам код Бегите к лифту позади Nagarov'а и спускайтесь вниз. Используйте полученный ранее код на сейфе, и второй Launch Key у вас. Быстро возвращайтесь обратно, вставляйте ключ в панель (через инвентарь) — третья мировая война предотвращена.

Но радоваться рано: еще через 60 секунд взорвется реактор. Обыщите Nagarov'а, и вы получите Tiny Key. Вновь спуститесь на лифте вниз, соскользните по лестнице еще ниже и бегите вправо. Вы обнаружите Chi, прикованную наручниками к обшивке стены, используйте Tiny Key (только не нажимайте ⊗!!!) и бегите обратно на мостик. Выбирайтесь на палубу (лестница в правом верхнем углу) и... садитесь поудобнее — финальный ролик, любовь-морковь и титры с саундтреком а-ля Джеймс Бонд.

PlayStation



PARASITE

Данила Стрелков

Parasite Eve 2 — одна из самых ярких новинок этой осени в жанре приключенческих игр для PSX. В этом номере мы публикуем первую часть ее прохождения.

4 сентября 2000 года, 20:18

Центр М.I.S.T., Лос-Анджелес

Тренировка в стрельбе

Это будет вам отличной тренировкой перед всеми боями, которые вам предстоят. Тренировка делится на уровни с возрастающей сложностью, причем для каждого уровня определено среднее количество очков. Идеальное прохождение даст вам 300 ВР, среднее — 200, и если вы наберете только 50 процентов, то получите 100 ВР.

Уровень 1:

Среднее количество очков — 9000.

Здесь вы изучите основные принципы боя. Для наведения пользуйтесь клавишей
и для стрельбы жмите
вишами направления, то Айа

ишами направления, то диа будет выбирать ту цель, которая находится перед ней в данный момент времени. Также можно менять цели, просто последовательно нажимая на
причем прежде

будет выбираться самая близкая цель. Жмите «старт» для входа в меню боя и учитесь перезаряжать оружие, выбирая подходящую амуницию.

Уровень 2:

Среднее количество очков — 16800.

Здесь вам противостоят цели посложнее, а именно движущиеся. Вам необходимо точнее рассчитывать движения. На оранжевые цели нужно 4 пули, на красные — 2 очереди. Просто-напросто стреляйте точнее, особенно в оранжевые цели, и вовремя перезаряжайтесь.

Уровень 3:

Среднее количество очков — 46000.

Базовые навыки передвижения и использования GPS. Найдите точку, отмеченную буквой «А» в центре и возьмите GPS. Теперь вам нужно просто следить за радаром в верхней части экрана, на котором видна информация о движении на расстоянии до 7 футов от Айи. Ваши враги помечены точками, только будьте внимательны и не пристрелите си-

ние цели — они погибают с одного выстрела и лишают вас 4000 очков.

Уровень 4:

Среднее количество очков — 60000.

Использование Энергии Паразита (Parasite Energy). Здесь вы научитесь правильно использовать возможности митохондрий, а именно Pyrokinesis, Combustion и Energy Shot, против ваших врагов. Ситуация, в принципе, аналогична третьему уровню: движущиеся враги и «синие» гражданские.

Уровень 5:

Среднее количество очков — 55000.

Симуляция реального боя. Враги будут вас атаковать при помощи шокового оружия на основе электрических разрядов, симулирующих попадание. Учитесь двигаться, стрелять, уворачиваться и перезаряжаться в реальных сражениях.

Как только закончите с тренировкой, выходите из Тира и проходите следующую комнату. Здесь Пирс сообщит Айе, что Хэл приказал подразделению MIST проверить странные события в центре города в Башне Акрополиса. Ну и, естественно, Айа предлагает себя в качестве добровольца (кто бы сомневался?).

Идите в хранилище оружия и поговорите с Джоди, которая там заправляет. Она спросит вас, хотите ли вы забрать предметы, полученные за прохождение тренировок. Пока попросите ее подержать их на складе, вам важны свободные слоты в инвентори. После этого Джоди задаст стандартный вопрос: «Будете ли вы что-либо покупать?». Тут решайте сами.

Закончив разговор, идите в гараж, где вас ждет Пирс. В гараже лежит Лекарство 3-го уровня в аптечке, но вам пока нет надобности это брать, поскольку у вас нет доступа к багажнику машины Айи. Поговорите с Пирсом и скажите, что готовы к работе. После этого вы окажетесь у Башни Акрополиса.

4 сентября 2000 года, 20:56

Башня Акрополиса, Лос-Анджелес.

После всех мувиков и сцен разговоров Айи с полицейскими вас наконец впустят внутрь башни.

Для начала нужно сделать несколько вещей. Под окном лежит тело члена **SWAT**, у которого есть Лекарство 1-го уровня. На теле перед статуей можно обнаружить Лекарство 2-го уровня. Также рядом со статуей лежит коробка **Ammo Box**, которая дает неограниченное поступление патронов для Парабеллума. Используйте ее, когда будет нужно.

Теперь подойдите к телефону, и он зазвонит. Получив ценные указания, идите в дверь позади телефона, и вы встретите выжившего члена отряда SWAT. Он скажет вам, что в кафе сидит еще один человек, и даст вам ключ от кафетерия.

Теперь настало время пойти в Восточный дворик на встречу с первым Мутантом. Убейте это безобразие и подойдите к несчастному SWAT'овцу, который, несмотря на все ваши усилия, умрет. Идите к двери в кафе, и Айа автоматически использует ключ.

Оказавшись в кафе, подойдите к сидящей на стуле женщине и смотрите следующий за этим мувик.

Босс: Супер Мутант (Super ANMC)

Очень простой босс, полностью соответствующий начальному этапу игры. Встаньте по другую сторону стола и разнесите ЭТО в клочья — проще некуда. После боя вы автоматически получите:

300 EXP 200 BP Лекарство 2-го уровня

Возьмите со стола журнал и обыщите тело на предмет наличия **INFUSION PART**. После этого в комнату войдет Руперт и превратит **ANMC** в лужу слизи.

Вернитесь на главную площадь и идите в Восточный дворик. Рядом с закрытым эскалатором лежит тело еще одного члена **SWAT**, с которого можно взять Противоядие.

Через ворота идите к фонтану и откройте калитку в Западный дворик. Через дверь вы попадете в закрытое помещение кафетерия. Здесь вам нужно найти Синий ключ

Взяв его, идите в следующую комнату и проверьте мерцающую желтую точку. Вставив Синий ключ в замок «А», вы откроете двери на эскалатор. После этого посмотрите на мониторы охраны. Жмите «плюс» несколько раз для четкости изображения и затем две средние кнопки, чтобы посмотреть на Руперта и другого члена SWAT.

Перед уходом обратите внимание на доску объявлений. На ней нарисован набор из трех музыкальных нот с цифрами 1, 2 и 3 под ними, а также другой набор с вопросительными знаками и словом «bridge» рядом. Для тех, кто не знаком с музыкальной грамотой, привожу сами ноты:

До Ре Ми 1 2 3 Соль Ля До ? ? ?

Просто запишите ответ и идите зачищать остаток кафетерия. На кухне в холодильнике лежит ампула, а на теле можно найти Лекарство 1-го уровня.

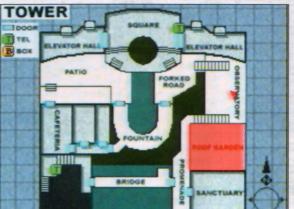
Теперь возвращайтесь в Восточный дворик и идите вверх по эскалатору. Взяв в Обсерватории

с тела убитого **SWAT'овца Tactical Vest**, спускайтесь по другому эскалатору вниз.

Прикончите двух врагов в следующей локации, и вы услышите, как что-то происходит в Храме. Перед тем как войти туда, пройдите в самую южную часть локации и возьмите с трупа MP5A5.

Войдя в Храм, вы увидите, как Руперт сражается с Неизвестным. Как только Неизвестный исчезнет, подберите с пола Красный ключ и подойдите к северной стене. Там вы услышите разговор, после которого Айа автоматически выйдет в Сад на крыше. Посмотрите на бомбу за статуей и проверьте дверь, которая окажется запертой. Подберите Black Card с пола и возвра-





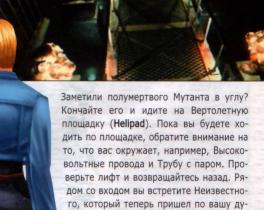




щайтесь в кафе, зачищая по пути локации от врагов.

Теперь идите в комнату охраны в кафетерии и вставьте Красный ключ в прорезь с буквой «В». Настало время пойти к Фонтану и взглянуть, что же в нем. А в нем лежит очередной труп члена SWAT с Grenade Pistol, который и нужно у него «позаимствовать» — он ему все равно не нужен.

Вернитесь в локацию рядом с храмом и пройдите через сломанный забор. Справа от вас будет панель, мерцающая красным светом. Вам это не кажется знакомым? Если вы внимательно смотрели на доску объявлений в кафетерии, то вы поймете, что это тот самый мост, о котором говорилось в записке. Введите нужный код (тот самый, что на доске значился как ???), то есть 561, для поднятия моста. Раздавите гадких пираний и входите в дверь.



шу.

HP148MP 43

<u>Босс:</u> Неизвестный (Unknown Man)

Если будете делать все правильно, проблем в этом бою у вас не будет. У врага несколько типов атак: наиболее «подлая» — это Парализующая граната, однако от нее легко можно уйти, а вот самая сильная — Горящий меч — доставит вам много неприятностей, если у вас нет места для маневра.

Помните провода и трубу? Так вот, если вы подведете врага близко к проводам и выстрелите в них, то он получит душевный разряд тока (только сами к ним не приближайтесь). С трубой еще









круче, как только Неизвестный оказывается совсем близко к ней, стреляйте в эту трубу, и вы нанесете врагу более 500 очков повреждений. Ну а если он так и не хочет помирать, добавьте пару гранат из Grenade Pistol — это точно ему не понравится.

Если же у вас не осталось места для маневра, и вы не можете попасть по проводам или трубе, кастуйте **Antibody** для уменьшения вреда и старайтесь держать **HP** на уровне выше **80**. Если вас задело парализующей гранатой, кастуйте **Metabolism** и снова атакуйте свою цель.

В результате боя вы получите:

500 EXP 800 BP

Победив Неизвестного, идите к опустившемуся лифту и, активизировав его, поднимайтесь наверх.

Оказавшись наверху, вы заметите, как Неизвестный прыгает на соседний дом, а Руперт со всем свойственным ему идиотизмом взрывает здание.

БУМ!

5 сентября

2000 года, 1:44

Офис M.I.S.T., Лос-Анджелес

Непосредственный начальник Айи, Болдуин, покажет ей свежую газету с заметкой о мутациях скота и выскажет предположение, что тут не обошлось без **NMC**. Он также даст Айе 4 Конфиденциальные папки (**Confidential Files**) и прикажет ей выехать на место и выяснить все, что можно.

После этого Айа сложит все свои пожитки в багажник своего автомобиля, а Пирс скажет ей, что будет разбираться с найденной **Infusion Part**. Наконец настало время забрать у Джуди из Хранилища оружия вещи, которые Айа заработала на тренировках. Скажите Джуди, чтобы она положила эти вещи в багажник автомобиля. Кстати, это ваш последний шанс вернуться в Тир и заработать вещи. Также не забудьте забрать Лекарство 3-го уровня из Аптечки в Гараже.

Кстати о птичках: помните вещи, которые вы брали у убитых членов отряда SWAT? Джоди заберет их у вас для «хранения». Но не все так плохо, если вам удалось собрать все три вещи, то в багажнике автомобиля появятся в качестве компенсации другие предметы:

Medipak (sa Tactical Vest)
Protein (sa MP5A5)
Second Pouch (sa Grenade Pistol)

Вообще, такой обмен больше напоминает вариант «это тебе, это обратно тебе, это всю дорогу тебе; посмотрим, я себя не обделил?» ((с) Попандопуло).

Закончив со всем этим, поговорите дважды с Пирсом, скажите ему, что готовы отправиться в дорогу, и Айа поедет в следующую зону — Dryfield.

5 сентября 2000 года,

12:13

Пустыня Мохаве, Невада Зона 272. Dryfield

Вот вы и оказались в заброшенном городе. Как только сможете двигаться, зарядите по максимуму свои Парабеллумы из **Ammo Box** рядом с машиной и сохраните игру. Вы в этом городе пробудете долго. Очень долго...

Но не будем о грустном. Идите в ворота и сразитесь с первыми на вашем пути Мутировавшими Лошадьми. Прикончив их, отправляйтесь на осмотр достопримечательностей. В первом номере нет ничего интересного, во втором в шкафчике лежит Противоядие, а в корзине в туалете обнаружится Лекарство 1-го уровня. Третий и четвертый номера пока вам не доступны.

Идите через восточные ворота на стоянку. Большинство дверей там опять же будут заперты, однако напротив туалета вы сможете найти патроны (10 x Pack Shot shells). В самом туалете обнаружится женщина, которая превратится в Мутанта. Расправьтесь с ней и посмотрите на покрытую кровью стену. На стене написано послание, которое можно перевести как:

«Чтобы решить загадку...Сколько телефонов в **Dryfield**?...Найдите следующий ответ к загадке, где красные слова появляются справа...».

Обязательно запомните это, хотя пока ответа у вас нет. Возвращайтесь на Главную улицу и входите в ворота рядом с машиной для изготовления льда, чтобы пройти в локацию **Driveway**. Идите в самый конец и обыщите красный контейнер для получения Лекарства 1-го уровня. После этого идите в единственную дверь, которая выведет вас на Фабрику.

Здесь вам нужно решить простую головоломку с автомобилем. Идите в северо-восточную часть фабрики, где вы услышите звук падения какого-то металлического предмета. Проверьте красный переключатель и потяните за него.

Теперь надо вернуться на предыдущий экран, где мерцает желтый огонек. Этот огонек — контрольная панель. Нажмите UP, TURN, DOWN, чтобы передвинуть машину. Выходите отсюда, обыщите низ машины для получения патронов (10 x R.Shock shells) и нажмите красный переключатель в открывшемся проходе для разблокирования жалюзи.

Следующее, что надо сделать — это отпереть желтые ворота для возвращения к контрольной панели. На панели нажмите UP, TURN, дабы отодвинуть машину. Проходите в открывшийся проход для первой встречи с Гарри Дугласом.

После разговора Гарри даст Айе ключ от номера 6 в мотеле (MOTEL ROOM 6 KEY) и предложит ей отдохнуть. Надо идти в этот номер, вот только не для отдыха.

Заходите в шестой номер и ищите там Ящик и Телефон. Там также есть кровать, но пока спать еще рано. Идите на балкон и посмотрите на Водонапорную башню. Теперь спускайтесь по раздвижной лестнице и приготовьтесь к битве с элементами паззла.



Когда вы прикончите двух лошадок, вы обнаружите, что все еще находитесь в режиме боя. Бегите к переключателю в углу, где были лошади, и дергайте за него. Теперь у вас есть тридцать секунд, чтобы пробежать в ворота, избегая контакта с двумя лошадками, которые на вас нападут.

Как только вы войдете в ворота, битва продолжится. На вас наедут аж 6 лошадей друг за дружкой. Поскольку пространства для маневра маловато, лучше всего заставлять их врезаться в ограждение и потом добивать.

Как только все 8 лошадей плавно растворятся в лужицы слизи, с башни спустится лестница. Поднимайтесь наверх для встречи с Кайлом Мэдиганом. После окончания разговора хорошенько осмотритесь и дерните за рычаг на сером щите, чтобы открыть ворота. Поднявшись по лестнице, которая находится прямо перед вами, вы обнаружите Ключ от салуна и Лекарство 1-го уровня на разлагающемся трупе.

Перед тем как идти на поиски Гарри, войдите в южную дверь при помощи Ключа от салуна. Побейте всех монстряков и возьмите Магнит «Кокакола» из холодильника и Лекарство 1-го уровня из шкафчика.

Идите к бару и возьмите банку «Колы» с полки Напитков рядом со входом в Бар.

Отоприте вход в бар и «зачистите» там все. Как только закончите с грязной работой, идите к западной двери на Фабрику. Восточная дверь, в которую вы входили ранее, будет заперта.

Используйте Интерком для разговора с Гарри, который скажет вам, что ключ находится прямо перед вашим носом. Взгляните на металлическую решетку вентиляции, и вы увидите ключ от Фабрики, висящий там. Используйте Магнит и потихоньку вытяните ключ на свободное пространство, чтобы его можно было взять. С этого момента вы сможете войти на Фабрику. Теперь идите по дороге к Трейлеру для встречи с Гарри и просмотра его великолепной коллекции вооружения. Он также кое-что продает...

В разговоре с ним у вас будет два варианта ответа. Если выберете второй, Гарри расскажет вам длинную историю и посоветует заглянуть в колодец перед Фабрикой. Он также попросит своего пса проводить вас к колодцу.

Все сказано и сделано, поэтому идите и подберите кусок проволоки рядом с входом в Гараж, пока вы все еще находитесь на свалке. Следуйте за псом к колодцу и используйте Проволоку для спуска вниз. Когда окажетесь в Подземном проходе, поднимите сначала северный выключатель и вернитесь к воде, которая теперь освещена. Обыщите разлом в стене для обнаружения Протеина. Проверьте ваше оборудование, поскольку сразу по возвращении в Подземный проход вам предстоит бой со **Spidey**.

Bocc: Spidey

Spidey на самом деле не такой уж и сложный босс, если вы правильно подготовились к бою. Пока вы видите его очертания, несмотря на завесу невидимости, вы можете спокойно стрелять. Однако есть менее расточительный в плане патронов метод. Когда вы увидите, что он

приближается, кастуйте **Plasma**. Это остановит его атаку и даст вам возможность сделать несколько очередей. Как только он вновь придет в себя, снова повторите **Plasma** и очереди. Так вы его победите «малой кровью».

Результат:

800 EXP 500 BP Протеин 10 x R.Shock shells

Теперь идите к восточной стене Подземного прохода и включите свет в Погребе. Возьмите Flare в ящике в Погребе и возвращайтесь назад для выключения света. Вновь войдите в уже темный Погреб и прочитайте послание на стене справа от ящика:

«To solve the puzzle, how many urinals are there in the toilet? Find the next answer to the riddle in the area where no man thrives.»

Если вы внимательно осмотрели туалет в первой комнате на вашем пути, то вы будете знать ответ. В любом случае поднимайтесь по лестнице рядом с выключателем на восточной стене, чтобы попасть в Супермаркет.

Возьмите банку «Колы» и Лекарство 3-го уровня в секции напитков, отоприте центральный вход в Супермаркет и выходите в восточную дверь.

За стойкой в первой комнате вы сможете найти Second Pouch. Третья комната будет заперта, и вы услышите крики женщины внутри. За дверью стоят две бочки, в которых вы обнаружите патроны (10 x Firefly shells).

Теперь идите внутрь второй комнаты и проверьте болты за шкафом. Сигналом к тому, что вы их проверили, будет экран, максимально приближенный к болтам. Поскольку вам нужен ключ, логичнее всего поискать его в Гараже, ну а для этого вернитесь в Трейлер к Гарри.

Выберите в разговоре с ним второй вариант ответа, и Гарри разрешит вам взять любые инструменты. Вернитесь в Гараж и обыщите северовосточную полку, где вы обнаружите ключ (Monkey Wrench). Теперь вы можете отвернуть

те болты, поэтому ступайте во вторую комнату и используйте ключ на шкаф, чтобы открыть сломанную часть стены, ведущую в локацию Dilapilated House.

На следующем экране идите в нижний угол по левой стороне, пока Айа не скроется из вида, чтобы обнаружить третье послание:

«To solve the puzzle, how many bulbs make up the light in the darkness? Find the next answer to the riddle where the person died in at 20.»

Опять вопрос, опять загадка. Но ответ есть, и вы должны его знать! Осталась всего одна такая загадка! Запишите цифру-ответ рядом с предыдущими и идите в следующую комнату. Кто может в ней быть помимо кричащей женщины? Ну, конечно, ваш старый приятель — Неизвестный!

Босс: Неизвестный (Unknown Man)

Этот бой станет для вас очень легким, как только вы заметите определенные особенности в поведении Неизвестного. Обычно он делает несколько шагов, прежде чем ударить вас ножом. Другими словами, если вы не будете стоять к нему вплотную, он так и не сможет ни разу вас ударить.

Просто встаньте в угол комнаты. Он начнет бой с середины, и его первая атака вас не достанет. После его атаки бегите в следующий угол и стреляйте. Повторяйте этот маневр, последовательно пробегая по кругу через все 4 угла комнаты, и стреляйте, пока бой не кончится.

За победу полагается «сладкое»:

800 EXP

После того как Неизвестный расскажет о Еве, Айа начнет терять контроль над своими митохондриями и потеряет сознание.

Дальше следует стандартное повествование из прошлого про неизвестную маленькую девочку, потрясающе похожую на Айу...

5 сентября 2000 года

Ночь...

После мувика Кайл окажется рядом с вами и выяснится, что он обнаружил местонахождение Убежища. Также заметьте, что он будет сражаться вместе с вами, у него тоже есть HP, и если они достигнут 0 — Game Over, Finita La Comedia.



Отоприте главную дверь **Dilapilated House** и возвращайтесь к машине Айи, которую вы обнаружите разбитой Кроликами. Убейте их всех, и Кайл останется стоять у машины, пока вы ищете другую возможность добраться до Убежища.

Идите в Трейдер к Гарри и поговорите с ним. В разговоре попросите его одолжить вам машину, и он согласится отдать вам его красный грузовик. Одна беда — в нем нет бензина, так что придется искать емкость, чтобы залить хоть немного. Гарри даст вам Ключ от Комнаты метрдотеля (Lobby), так что вы сможете искать емкость.

Естественно, следующим шагом будет открытие дверей в эту Комнату. Просто идите в район Стоянки и проверьте синюю двойную дверь напротив лестницы, чтобы войти внутрь.

Вот и пришло время для первой сложной загадки в игре — Головоломки с кассовым аппаратом.

С самого начала вы не сможете ничего ввести, да вы и не знаете, что надо вводить. Перво-наперво, посмотрите на заднюю стенку кассового аппарата, где прилеплена записка о том, что надо ввести сначала #, затем четырехзначный код и потом TOTAL. Там же говорится, что если вы забыли код, то внимательно посмотрите на картинки.

Рядом с запиской есть табличка, на которой написано «At Tombstone, Holiday was 30». Совершенно ясно, что вам необходимо выяснить возраст Earp'a.

Рядом со входом висит фотка Дока Холидея и Уайта Эрпа, под которой написано «Tombstone 1881». Теперь вы знаете, что в 1881 году Холидею было 30.

В Комнате номер 1 висит фотография Дока Холидея с датами его жизни (1851-1887). В Комнате номер 2 — фотография Эрпа с его датами (1848-1929). Как только вы выясните, сколько Эрпу было в 1881, вернитесь к кассовому аппарату и наберите правильный код (#3033TOTAL), чтобы открыть аппарат и взять Основной ключ от Мотеля.

Теперь у вас есть Основной ключ, так что идите открывать остальные двери и искать разные «вкусности».

В стенном шкафу в Номере 3 лежит Восстановление **MP** 2-го уровня, а в четвертом Номере на зеркале в ванной комнате вы сможете найти последнее послание:

«To solve the puzzle, locate the number of reflectors inside the Bronco. To find the next answer to the riddle, look in the place where secrets lie.»

Теперь у вас есть все четыре цифры от загадки. Запишите их все в надежном месте — они вам скоро понадобятся.

Теперь идите в пятый номер, чтобы взять **Second Pouch** в шкафу, и направляйте ваши стопы в локацию **Loft**. Найдя в юго-западном углу сейф, введите четырехзначный код, который соответствует решениям загадок (4487). Из сейфа вы достанете бутылку Святой Воды.

Хватайте канистру и идите наполнять ее бензином из насосов рядом с авто Айи. Сделав это, отдайте канистру Гарри, и он зальет бак грузовика и скажет Айе пойти немного отдохнуть.

Однако перед тем как пойти спать, сбегайте в бар и поговорите с Кайлом. После этого приготовьте все необходимые для боя вещи, поскольку именно бой вам предстоит, причем очень «большой», образно выражаясь.

Как только со всем закончите, прыгайте в кровать и засыпайте.

Во сне Айа увидит очередную картину, в которой маленькая девочка будет зажата в угол сразу четырьмя Неизвестными. Сразу за этим следует мувик, в котором Айа моется в душе, а в сторону этого самого душа ползет **Burner**.

После того как вы нанесете врагу некоторое количество повреждений, битва остановится, чтобы дать противнику разозлиться. Теперь у него есть еще одна атака — Захват. Все, что вам надо сделать — это «вжать» Айу в самый угол развилки, где босс вас не достанет. Если по какойлибо причине он все-таки умудрился вас схватить, как можно быстрее жмите на кнопки джойстика, чтобы вырваться.

Не забывайте, что это битва на время. Если вам удастся превратить мутанта в лужу слизи менее чем за 3 минуты, пес Гарри останется жить, что повлияет на дальнейшие события. Еще надо заметить, что если у противника закончится топливо, то он все равно сломает проход, но при этом не умрет, а уйдет. В таком случае вы получите немного EXP и никаких BP, а пес Гарри все равно умрет.

Результат отправки врага в его ад выглядит следующим образом:

2000 EXP 1000 BP Протеин 4 x AirBurst Grenades

После победы спускайтесь вниз для встречи с Гарри. В зависимости от того, у какого номера вы оказались на момент окончания боя, вам придется идти либо длинной дорогой (если рядом с шестым), либо короткой (если были у пятого).

Как только доберетесь до Гарри, он поблагодарит вас (если его песик ос-



IF DRYFIELD

WATER
TOWER

TOWE

Bocc: Burner.

Есть два способа победы над Cannon Mouth. Первый — простой, но расточительный, он состоит в использовании **Grenade Pistol**; второй же способ опирается на дальнобойные ружья, однако базовые действия и в том, и в другом способе одинаковы.

Поместите Айу на развилке между Номером 6 и локацией Loft и кастуйте Antibody. Если вы используете ружье, то разумно скастовать еще и Energy Shot, который будет необходимым дополнением к такой достаточно длинной битве. Если же вы собираетесь закидать врага гранатами, то ничего дополнительного вам использовать не надо. Стреляйте в босса, пока не увидите появляющийся у него во рту огонь. Убирайте наведение и постарайтесь убежать от огня. Как только огонь прекратится, бегите к прежнему месту и продолжайте стрелять.

тался жив) и даст вам Ключ от грузовика. Теперь бегите обратно в Гараж (причем придется идти в обход) на встречу с Кайлом, который вас там ждет. Как только разговор закончится, идите к Трейлеру и восполните свои запасы амуниции — впереди еще много боев. В то же время вы получите от Гарри подарок, который лежит в железном ящике. Это будет M950, если пес остался жив, или Chicken Plate, если песик отдал концы (хотя для этого пришлось сильно постараться).

Как только закончите с делами, вернитесь в Гараж и поговорите еще раз с Кайлом. Он спросит вас, готовы ли вы ехать к Убежищу. Отвечайте « $\mathbf{\Lambda}$ а» — и в путь!

Please insert Disc 2.

Продолжение следует...

PlayStation



Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «OFFICIAL PLAYSTATION Россия» Наш E-mail: opm@gameland.ru

Приветствуем всех, кто удосужился открыть журнал на этой странице! На сей раз, правда, придется многих из вас огорчить: фирменных противостояний сотрудников журнала с читателями (и, как следствие, излюбленных поливаний грязью) сейчас не будет. В последнее время, надо сказать, ситуация с такими вещами улеглась и ничего особенно веселого не происходит. Но не беспокойтесь. Думаю, в следующем номере мы откопаем какое-нибудь письмецо позлобнее и повеселимся всласть. Ведь, согласитесь, кто бы там что ни говорил, а гораздо интереснее читать яростную (но, желательно, достаточно корректную) полемику, чем сухие строчки о том, почему поганые авторы не согласовывают между собой мнения в своих поганых статьях:).

Александр Щербаков

A STORO DOCTONH!

При<mark>в</mark>ет, уважаемый Александр Щербаков, <mark>отв</mark>ечающий на письма читателей «Official PlayStation»!

Опять взял ручку, чтобы, как обычно, послать вам свой хит-парад игр, высказать пару своих глупых мыслей и ответить на обращение одного из читателей. С чего бы начать? Начну с читателя.

В №8 за август 2000 года Картошкин Денис из города Екатеринбурга обратился к тем, кто защищал и возвышал пиратов. Что вы, мол, граждане, не буяньте, мол, разойдитесь и пиратов не зашишайте. Насколько я знаю, говорили спасибо пиратам только два человека: Vasiok и «некий» Шубин, то есть я. Боюсь, меня неправильно поняли. Я пиратов не защищал и не возвышал, я просто им лично благодарен за то, что они (пираты) дали мне возможность поиграть во многие игры и их продукция (а именно диски) не такие уж ужасные. Однако это не значит, что я не понимаю, что пиратство — это очень плохо. Еще в 1998 году я здорово намучился с левыми картами памяти. Пока, в конце концов, не плюнул и не купил две нормальные Memory Card. С тех пор проблем у меня с ними нет. Не надо думать, что я конченый редиска. Точно так же и диски с играми. Фирменный диск, ясное дело, лучше пиратского. О чем мы спорим? Теперь по поводу пиратских «русификаций». Тут Денис прав и нет

одновременно. Например, игра Silent Hill. После

знакомства с «русской» версией я вынужден был ее поменять на английскую. Было такое дело. Но есть и неплохо переведенные игры, например, Resident Evil 2 Dual Shock (ООО «Вектор»), Gran Turismo 2 (RGR Studio) и т.д. Прошу мои слова не расценивать как рекламу пиратского видеоискусства. После приобретения мной Medievil 2, локализованной для России игры, у меня просто нет слов. Я получил качественный продукт за приемлемые деньги. Еще раз спасибо всем, кто участвовал в этом проекте. Пиратские «локализации» просто и рядом не стояли. Лично я теперь с нетерпением жду следующих локализаций для нашей страны на PlayStation, выполненных, к примеру, теми же SoftClub. И хотя многие читатели, видимо, считают меня нехорошим человеком, пиратской мордой, я, в отличие от многих геймеров, продолжающих тихо и мирно играть на левых дисках, начал распродавать свои игры на «белых» дисках. Буду только на «черных» играть. А вы, Денис, можете вот так отказаться от пиратов? Слабо?

И еще кое-что. Приобретение мной суперконсоли PlayStation 2 будет во многом зависеть от одной-единственной вещи: будут ли на PS2 выходить локализованные игры для России по приемлемым ценам или нет. Теперь мне все равно, зачипуют PlayStation 2 или нет, я просто больше не хочу пользоваться пиратской продукцией. Нет, нимб над головой у меня не светится, только я хочу играть в качественный продукт. Ведь я этого достоин? Ну ладно, что-то я опять разошелся не на шутку. И вообще, тема пиратства мне уже надоела до чертиков, сколько можно толочь одно и то же.

Теперь, Александр, есть у меня пара крепких слов и для редакции журнала «Official PlayStation». Ругать вас, конечно, особенно не за что. Журнал изменился в лучшую сторону, это факт. Очень меня огорчают и вызывают полнейшее непонимание постоянные наезды редакции на Сарсот. Вот она, типа, жадная, нехорошая, гонит всякие ерундовые сиквелы и всех геймеров достала. Ну а про Resident



Evil вообще лучше не заикаться — тут же начнутся крики, что всем надоели зомби и псевдотрехмерность, и тема эта совсем устарела, и лучше в игру вообще не играть. Хотя читательский хит-парад доказывает обратное. Видимо, тут сказывается негативное влияние на редакцию в этом вопросе Михаила Разумкина, который не любит эту игру и так и не смог привыкнуть к такому простому управлению, а также разобраться с сундуками для хранения вещей и с тем, какую вещь когда брать. Возможно, я, Михаил, неправ, но подозрение у меня такое есть. Давайте посмотрим спокойно. Eidos готовит пятого «Рейдера», Capcom — четвертого «Резидента», а вот Square — девятую часть своего бесконечного сериала Final Fantasy. Ну так кто жадный? Кто главный сиквело-штамповщик? Однако при объявлении Square девятой части начинается групповое слюнопускание, сладостное кряхтение и смена памперсов. Все отлично! Так и должно быть. Может, я недалекий человек, страдающий скудоумием, но мне и так ясно, что и девятая часть Final Fantasy ничем оригинальным нас не удивит. Чисто фанатский проект. Я неправ? Ну, конечно, я неправ! Сейчас поднимется шум. Пуперы пошли в атаку!!! Держи его, хватай его!!! Но мне интересно узнать ваше мнение, Александр, что вы думаете по этому поводу? Почему редакция так несправедлива?

Все. Хит-парад прилагаю. С уважением и горячим приветом с юга, S-P-G Вадим Шубин, г. Ростов-на-Дону

Здравствуйте, Вадим! Первую часть письма, посвященную пиратству и вашей позиции по этому вопросу, я комментировать не буду, ну а вторую, в принципе, всегда пожалуйста. Да, Сарсот и ее политику в «ОРМ» поливать действительно любят, в том числе и я, правда, я не сказал бы, что это «тлетворное влияние Разумкина». И, согласитесь, поливать есть за что. Компания создает одну прекрасную, оригинальную, порой даже гениальную игру, а потому ка-а-ак начинает выжимать из нее все соки. Противно порой становится. И Eidos, надо сказать, со своим Tomb Raider поступала и поступает точно так же, за что ее и хочется пнуть. Надоедает. А люди все равно готовы покупать тот же Resident Evil в больших количествах, поплевывая на то, что серия, по большому счету, топчется на месте. Но речь не об этом. Надо заметить, что те же издевательства над «великими сиквелоклепателями» зачастую достаточно ироничны, и сказать, что на них кидаются прямо с каким-то остервенением, нельзя. Да, и что касается лично меня, то Сарсот на протяжении уже лет где-то семи — один из моих самых любимых разработчиков. Но это совсем не значит, что измываться (любя, конечно) я над ним не буду =).

Про слюнопускания по поводу очередных Final Fantasy, извините, прямо даже и сказать нечего. Читатели, безусловно, проявляют огромный интерес к этому ролевушному сериалу, и мы готовы снабжать их свежей информацией о нем. Узрев новую инфу о «Фантазии», больше народу, вероятно, озаботится покупкой номера ;). Как у Сарсот, все из-за жадности... А если серьезно, то слюнепусканий мы особых вроде и не устраиваем, хотя место ощутимое Square овскому проекту уделяем — одна из главных игр года, по мнению геймеров, как-никак. Сладостное кряхтение? Проследите за яростной полемикой по поводу восьмой части Final Fantasy, когда стоило мне сказать все, что я о ней думаю, и назвать «пустой штамповкой», как пришлось разгребать корреспонденцию с руганью и «доказательствами» моей неправоты. И Final Fantasy IX нас действительно ничем не удивит, и это, естественно, чисто «фанатский проект». По-другому и быть не могло.

BNTMAHNHO" NODABAN!

Приветствую всех фанатов серой (не в смысле убожества) коробочки! Здравствуйте, уважаемая редакция «ОРМ»!

Пишу вам в первый раз, а потому волнуюсь. «Сонька» у меня уже год с небольшим. До этого я «рубился» на ныне покойной Panasonic 3DO. Игры там были неплохие, но не об этой приставке сейчас речь. После 3DO некоторое время зависал на РС. Hy а затем твердо встал в ряды фэнов PlayStation.

Журнал ваш читаю всегда (когда купить удается). Особенно он нравится мне в нынешнем исполнении. Цена, конечно, подскочила, но читать и смотреть стало приятнее, а это главное. О разделах писать не буду. Неважно, сколько их и какие они - главное, чтобы материал был проработан и его было побольше. В целом журнал хорош. Есть, правда, и минусы. Ну, во-первых, мне не нравится ругань между читателями и авторами статей. Диалог или прения - это нормально, но ведь идет чуть ли не война на страницах раздела «Письма».

Еще мне не нравится, как авторы меняют мнения об играх в разных статьях. В одной игра - этакий пушистый комочек, а в другой - полный отстой, я извиняюсь. Например, в №6 (27) игру Thrasher: Skate & Destroy ставят в один ряд с Tony Hawk's Pro Skater, а в №8 (29) Thrasher: Skate & Destroy и рядом не стояла с той же Tony Hawk's Pro Skater. Обидно. Статьи эти писали разные авторы, но ведь это технические стороны, и мнения должны быть как-то согласованы. Но это мелочи.

Лично меня больше увлекают стратегии (пошаговые и real-time), а также необычные японские проекты типа Bust-a-Groove и т.п. В связи с этим хотелось бы побольше узнать о таких детищах, как Dance Dance Revolution, BeatMania Append Mix и т.д. И почему злобные японц<mark>ы</mark> не выдв<mark>и</mark>гают на евро<mark>пе</mark>йский рынок различные danceaction, RPG, Strategy и черт знает что еще, а втихую у себя там наслаждаются?

Ну и напоследок хочу пожелать вашему (нашему) журналу долгих лет жизни. Радуйте нас и маните обложками в киосках.

Ro-Man

P.S. Всем, кому нравятся стратегии любых направлений и вообще игры для PlayStation, пишите по адресу: 164413 Архангельская обл., п/о Катунино д.36, кв.8. Ro-Man.

Это, конечно, отрадно, что о разделах журнала никто в очередной раз со страшной силой писать не будет... А то мы уж испужались. :)

Ладно, перейдем к критике «несогласованности мнений». Понимаете, Ro-Мап, каждый автор журнала имеет свое собственное суждение по тому или иному вопросу (по крайней мере, хотелось бы в это верить =)). Да, возможно, порой происходит некоторая путаница, но, тем не менее, у всего есть свои плюсы: читатель может сравнить разные взгляды на один и тот же продукт (ловко я отмазался, не так ли?). Неужели лучше будет, если редактор начнет придумывать отношение «ОРМ» к различным играм и запрещать всем высказывать свое мнение, за исключением тех случаев, когда оно совпадает с мнением редакции? Я с трудом представляю себе такую ситуацию, да и вообще нужна ли она? Кстати, я вот еще не отметил один любопытный момент: со временем мнение вполне может измениться. Кроме того, нельзя согласовать мнение (причем даже одного и того же человека) в Preview и Review («Скоро» и «Обзор» соответственно) по одному и тому же продукту. В пресс-релизах ведь нам разработчики обещают од-



Роман Куракса г. Харьков

Редакция нашего журнала приносит свои извинения <mark>Рома</mark>ну за допущенную в августовском номере ОРМ ошибку. Работа, занявшая первое место (MediEvil 2) выполненна име<mark>енно</mark> художником из Харькова, а не Солдатовым Евгением . Ждем твоих новых работ, Роман!

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ



но, впечатление получается соответствующее, а в конце концов получаем мы зачастую нечто несколько другое и местами, бывает, даже очень неожиданное.

И немного о всяких BeatMania и Dance Dance. Я согласен, что представители своеобразного жанра «танцулек» и сходных с ним достаточно любопытны. Но только когда



их две с половиной штуки. А когда та же Копаті штампует их по десять штук за неделю, то это, я вам доложу, несколько приедается. Представляете, вам пришлось бы читать обзоры по всем этим бесчисленным миксам, отличие одного от другого из которых заключается обычно в какой-нибудь мелодии (в лучшем случае) или же в новом вступительном ролике. Веселуха, сами понимаете. А представьте, как нам, несчастным, пришлось бы про весь этот хлам писать, особенно когда рецензию можно уместить в одно предложение (в некоторых случаях даже в одно слово).

Действительно, всякие «дэнс-дэнсы» в большинстве случаев не попадают в Европу, что связано обычно с тем, что их просто невыгодно там выпускать. Это в Японии такой хлам готовы тоннами покупать. И то интерес уже несколько схлынул. А европеец тратить деньги на разнообразные заморочки ой как вряд ли согласится. Из-за того же, кстати, в Старом Свете не появляется еще масса продукции, причем зачастую с достаточно громкими именами. Например, Chrono Cross. Просто не очень любят европейцы ролевые игры, покупают не особенно бойко, за редким исключением. Так какой смысл мучиться с ними?

TDE TOPHAH?

Хай-привет, «ОРМ»!

Недавно купил я августовский «Official PlayStation», пошел с ним домой и застрял в лифте. Как вы думаете, чем пришлось мне убивать время? Конечно, чтением журнала! И за долгие 40 минут торчания в кабине прочел я добрую половину (вернее, добрую я оставил на потом, а начал с самой злобной - «Письма»). Итак, будем критиковать не бумагу, не скриншоты, а именно «Письма».

Где вы, В. Шубин, Paul Phoenix, Ториан? В номере от вас ни одного письма! Без ваших писем, «поливаний грязью», «глюков и приколов» читать рубрику немного скучно. Кстати, о «глюках». Очень интересно читать письма Ториана и пр. др. ему подобных. Довольно забавно, но когда речь заходит о Lockheart и Rockheart, то... это не глюки. А уж судить по характеру персонажа по фамили... Интересно, почему Tifa, которая «мягкая, но готовая идти за свои убеждения до конца», не может быть Lockheart, ведь, с другой стороны, каждая женщина для кого-то lock... Ладно, все

равно это бессмысленно, лучше уж спросить у Square. И напоследок скажу, что у Squall Leonheart сходство со львом ограничивалось лишь своеобразной «гривой» на куртке.

Далее хотелось бы спросить у редакции о локализованном Medievil 2. Возможна ли ситуация, чтобы русскую версию пираты начали продавать подешевке?

Hy, все, на сегодня хватит. И, как говорила Ведунья, «все-таки «ОРМ» - хороший журнал».

Ісе, г. Днепропетровск

М-да, то к нам приходят письма, в которых утверждают, что уже несколько поднадоело, когда на страницах всем известной рубрики с завидным постоянством появляются одни и те же личности, а то вот такие послания, требующие срочно публиковать сообщения от перечисленных выше людей. Надо сказать, что пишут все они (за исключением разве что Paul Phoenix) достаточно регулярно, но, извините, все-таки нам кажется, что неплохо было бы печатать и письма других авторов, как вы думаете? :) Впрочем, в этом номере, как все заметили, мы почти...ммм...исправились. А в следующий раз, думаю, увидите вы и то, что успел написать нам Ториан.

Hacvet Medievil 2. Вы знаете, мы живем в таких царствах-государствах, в которых возможно практически все. И я не сказал бы, что это всегда мож-



но считать положи<mark>те</mark>льным явлением. В данном случае произойти, в принципе, может все, что угодно, другое дело, что появление «левой» версии локализованного Medievil 2 очень и очень маловероятно в связи с рядом серьезных причин. И это радует.

Большой любитель RPG, а также Driver, Twisted Metal 2, 3, 4, Gran Turismo 1&2 хотел бы переписываться со всеми заинтересованными лицами. Мой адрес: 115408 г. Москва, ул. Алма-Атинская 9 к.2, кв. 147, Караваеву Алексею (Alex).

Я хочу переписываться с фанатами таких жанров, как гонки, бродилки, стратегии, RPG типа Final Fantasy и Chrono Cross, а также с любителями Resident Evil. Мне 19 лет. Вот мой адрес: 123098 г. Москва, ул. Живописная 34 к.3, кв.129, Никонорову Дмитрию.

Хочу переписываться с геймерами и геймершами, кому нравятся такие жанры, как RPG, Strategy и Adventure. Письма присылайте по адресу: 354065 Краснодарский край, г. Сочи, ул. Красноармейская 35, кв. 96, Асанову Тимуру.

AHKETA

Имя\адрес\контактный телефон

Ваш возраст?

□ Младше 15□ 15-21□ старше 21

Самая ожидаемая игра для PS и/или PS2.

Октябрь'2000 №10(31)

CYTEPBYK TORILL

Журнал "Official PlayStation Россия" объявляет о старте нового уникального проекта: интерактивной викторины, принять участие в которой может каждый наш читатель, располагающий телефоном!

Каждый месяц на страницах журнала мы будем задавать новый вопрос и дадим несколько вариантов ответа на него, после чего вы можете позвонить по указанному телефону и поймать миг удачи! Среди правильно ответивших проводится розыгрыш уникальных призов! Ну а каждый месяц вас будет ждать новый вопрос, новые ответы и совершенно новые призы.

Наш третий раунд будет посвящен шпионскому боевику от англичан из Revolution Software, прохождение которого вы можете прочитать на страницах этого номера.

Вопрос викторины звучит так:

В каком государстве, по вашему мнению, разворачивается действие In Cold Blood:

- 1. Баккардия
 - 2. Лапута
 - 3. Волгия
 - 4. Китай
- 5. Украина
 - 6. США
- 7. Япония
- 8. Казахстан
 - 9. Англия

Звоните прямо сейчас по телефону: 8-809-5858001

и выбирайте один из девяти вариантов ответа. Среди правильно ответивших будут разыграны ценные призы, а победитель получит главный приз: товары из e@shop на сумму \$100 на выбор!

Викторина только для совершеннолетних. Стоимость связи 10 рублей в минуту плюс междугородний тариф до Москвы.

Назовите лучшие, по вашему мнению, игры для PlayStatio	n.
	3
Назовите те игры, которые вы приобрели за последний месяц.	
последнии месяц.	

PläÿStation

Зарегистрирован в комитете по печати РФ Регистрационный номер 017055 от 14,01,98

GAMELAND PUBLISHING

3AO «Гейм Лэнд» (учредитель) Дмитрий Агарунов (директор) dmitri@gameland.ru Борис Окворцов (фин.директор) boris@gameland.ru Сергей Лянге (издатель) serge@gameland.ru

Редакция:

Борис Романов (глав.редактор) borisr@gameland.ru Михаил Разумкин (техн.редактор) razum@gameland.ru Екатерина Васильева (корректор)

Дизайн, верстка:

Михаил Огородников (арт-директор) michel@gameland.ru Леонид Андруцкий (дизайнер) leonid@gameland.ru Дизайн обложки: Михаил Огородников

Для писем:

101000, Москва, Главпочтамт а/я 652, «Official PlayStation»

Web-Site:

http://www.gameland.ru, e-mail: opm@gameland.ru

Рекламная служба:

Игорь Пискунов Тел.: (095) 229-4637. Факс: (095) 924-9694 e-mail: igor@gameland.ru

Оптовая продажа:

Владимир Смирнов (ком.директор) vladimir@gameland.ru, Андрей Степанов (менеджер) andrey@gameland.ru, Самвел Анташян (менеджер) samvel@gameland.ru

Служба безопасности и связь с правоохранительными органами:

Игорь Натпинский, Глеб Маслов

Тел. офиса: (095) 292-4728,292-5463 Факс офиса: (095) 924-9694

Тел./факс склада: (095) 207-0962 Москва, Костомаровский пер., д. 3, стр.3, комн.6, ст. метро «Курская».

Общий тираж 25 000 экз. Цена договорная

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Official Play-Station, Россия» обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение материалов настоящего издания и прилагаемого демо-диска допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

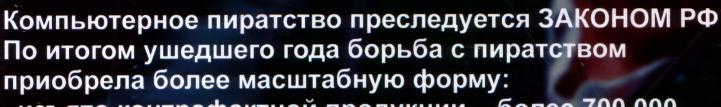
PlayStation — Торговая марка Sony Computer Entertainment Europe.

Отпечатано в типографии "ScanWeb", Finland Official PlayStation Magazine, Russia

в слерующем номере

Двадцать четвертого октября этого года в Соединенных Штатах Америки наконец-то должна поступить в продажу игровая приставка Play-Station 2. Вместе с ней на прилавках окажется рекордное количество разработанных для нее игр (более двадцати пяти наименований), краткий обзор которых мы надеемся опубликовать

именно в следующем номере нашего журнала. Кроме этого, в ноябрьском ОРМ вас будет ждать репортаж с осенней Токийской выставки игр, на которой произошло сразу несколько интересных событий. Именно в этом репортаже вы узнаете последние новости о таких проектах как Gran Turismo 2000, Z.O.E. и The Bouncer, которые поступят в продажу уже в начале 2001 года.



- · изъято контрафактной продукции более 700 000 нелегальных копий
- · проведена огромная профилактическая работа
- наработана практика ведения судопроизводства по авторскому праву
- · привлечены к уголовной и административной ответственности 168 человек нарушителей авторского права



МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ

Что это такое?

Зачем они нужны?

Какие они бывают?

Сколько они стоят?

Что они могут?

ЧТО

CMOXELLE TEL?

mobilecomputers.ru

ноутбуки

мобильные телефоны

цифровые фотоаппараты

цифровые видеокамеры

мини принтеры

тр3 плееры

MD-плееры



ЧИТАЙ В НОВОМ ЖУРНАЛЕ

В ПРОДАЖЕ С 20 ОКТЯБРЯ